



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 10 Oktober 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0932-1867

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

FEILSCHEN IM ALL!

ELITE 2

DER KLASSIKER KEHRT ZURÜCK!

ACTION PUR!

LETHAL WEAPON 3

FALCON 030

DER NEUE ATARI

BRANDHEISS

MOTÖRHEAD

LEGEND OF KYRANDIA

SUMMER CHALLENGE

THUNDER FORCE 4

LOTUS 3

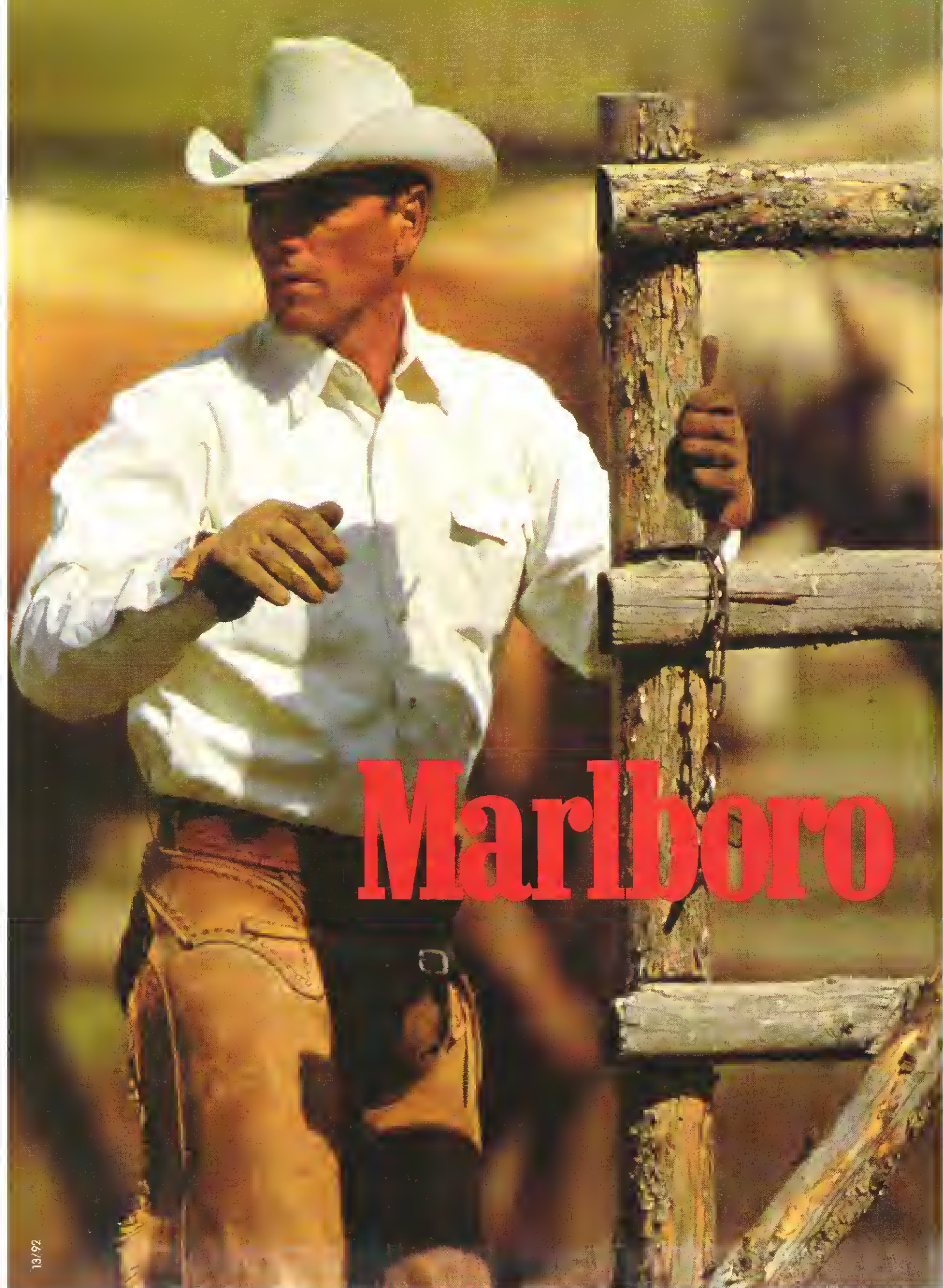
PREVIEW:

SO WIRD ULTIMA 7 PART 2

LORD BRITISH IM INTERVIEW!



ÜBER
70
SPIELE



Marlboro

13/92

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



thanx
people! danke, dankel! ja, das ist dach viel
zu viel der güte. wißt ihr was? die 'unheim-
lichen beegnungen' aus heft neun ham'
absolut eingeschlagen, das freut uns, das
ist bombe!

kein wunder! nein, vielmehr frage der zeit-
und deren geist, die jetzt mit gutem grund
ihre spuren hinterlassen. die fährte endet
in der verquickung unterschiedlicher unter-
haltungs-segmente, inhaltlich zumindest.
sei es im buch, sei es im film, in rallen-
brett- oder camputerspiel, wenn's um staff
geht, aus dem auch (alp-)träume sind, be-
wegen wir uns schan jetzt in den grenzen-
losen weiten van 'multimedia'. wie es sich
gehört, werden wir diesem trend auch fal-
ge leisten! habt ihr übrigens schan den neu-
esten camic 'alien vs. predator' gesehen?
saviel zu den 'changes'. herausfordern
walten uns dieser tage vier, nein eigentlich
gar fünf games: recherche, bis die birne
quolmt, bietet 'sherlock halmes'. das ro-
mance-adventure 'legend af kyrandia'
verspricht hingegen talle animation nebst
sahnemäßiger jakes; 'b-17 flying fartress',
ein flugsimulator auf neuen wegen sawie
'darklands', als rallenspiel innativ,
spannend & finster, machen die wahl zur
qual: wer wird der graße aufsteiger sein,
der zampana fürs game des manats? fünfte
(und auch 'schan' letztes) teil im bunde:
'links 386 pra', spartliche leistung und up-
date mit dem zeug zum mega-hit, hält sich
zumindest aus der diskussion um das spiel
des manats heraus (schwitz!) - update
bleibt update, auch mit derart höchster
wertung!

was fehlt? ein heißer herbst, und der wird
kommen! gorantiert! indes, freunde, ver-
grabt eure nasen in diese nummer, für tie-
fergehende entzugerscheinungen liegt
die neueste asm-special seit wenigen ta-
gen für euch bereit.

alsdann, ever

mats

challenges & changes

Impressum

Herausgeber

Helmuth Schmitz

Verlagsleiter

Stefan Rütter

Chefredakteur

Matthias Siegl (mats, verantw.)

Stellvert. Chefredakteur

Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion

Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höler (cus), Martin Kuglitz (mkl), Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

Layout

Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics

Stefan Bayer, Matthias Neumann

Titel

Thomas Thiel

Korrespondenz England

Derek de la Fuente (ddf)

Anzeigenleitung

Britta Fiebig

Anzeigenverkauf

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Iona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland

GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung

Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29-9 15), Sibylle Schwarz, Tel. (0 56 51) 9 29-9 16), Telefax (0 56 51) 9 29-9 44)

Anzeigensatz

Sonja Brill

Satz

DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion

Repro Team Kessel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Paul Moswig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29-9 04

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603

Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Eurocheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Postfach 670, 3440 Eschwege

Telefon

(0 56 51) 9 29-9 01

Telefax

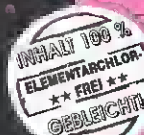
(0 56 51) 9 29-9 40

Bildschirmtext (BTX)

0 56 51-9 29 oder: ASM#

ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):

0 56 51/9 29-760 oder 0 56 51/9 29-761



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf umweltfreundlichem Papier gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst

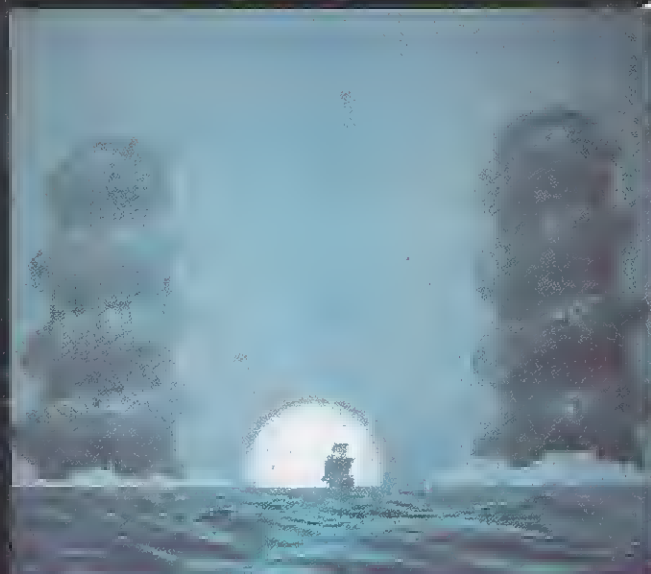
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 9 29-9 15, Telefax (0 56 51) 9 29-9 44

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen (usw.)) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV)
ISSN 0933-1867



Ultima 7, Teil 2

• 40 •

REPORTAGEN

Lethal Weapon 3

Sie tun es nochmal 16

Ultima-Special

Quo Vadis, Avatar? 38

U.S. Gold

Goldene Zeiten 108

Ataris Falcon 030

The Next Generation 110

Electronic Arts

Megastarker

Softwareschub 128

COMPETITIONS

Klett-Cotta

Herr der Ringe 44

Cyberdreams/Mirage

Dark Seed 52

Sierra

Laura Bow 2 55

Electronic Arts

Sherlock Holmes 62

Psygnosis

The Carl Lewis Challenge 106



© 1992 Warner Bros.

Lethal Weapon 3

• 16 •



ADVENTURE

B.A.T. II	50
Darklands	60
Dungeon Master	54
Guy Spy	53
The Summoning	48
The Lost Files of Sherlock Holmes	42
Spellcraft	64
Pirates of the Realm Space	58

Previews

Amazon	44
Daughter of Serpents	46
Fatal Strokes	47
Ultima VII, Part 2 - The Serpent Isle	40
Waxworks	63

Konvertierung

Guy Spy (PC)	53
--------------------	----



ACTION

Bumpy's Arcade Fantasy	18
Captain Comic 2	23
HOI	22
Hunt the Fonts	22
Sturmtruppen	23
Tiny Skweeks	14

Previews

Elite 2	20
Motörhead	18
Silly Putty	15

Konvertierungen

Cool Croc Twins (64)	24
Fire & Ice (ST)	24
Race Drivin' (PC)	24

INHALT

4

asm 10/92



A high plateau.



Spiel des Monats: The Legend of Kyrandia

6
Das ausgefeilte Gameplay, eine hervorragende Steuerung, superbe Grafiken, ein echt guter Sound und nicht zuletzt auch ein vernünftiger Preis zeichnen Legend of Kyrandia zum Spiel des Monats aus.



SIMULATION

B-17 Flying Fortress 102

Previews

Buzz Aldrin's Race
into Space 104
Nigel Mansell's World
Championship 104
St. Thomas 105



STRATEGIE

Grandmaster Chess 98
Hong Kong Mah Jong Pro 96
Operation Combat 97
Pushover 99
Tetris Classic 101

Konvertierungen

Civilization (Am) 99
Conflict Korea (Am) 100
RoboSport (PC/Windows) 100
Space Max (Am) 100



SPORT

Links 386 Pro 89

Previews

Summer Challenge 90
Lotus Turbo Challenge 3 91



B-17 Flying Fortress • 102 •

RUBRIKEN

Editorial 3
Impressum 4
News/Szene 9
ASM-Wertungsschema 12
Feedback 26
ASM Insider:
Harald Evers 36
Oldie:
Xenon 86
ASM-Hitline 112
Lesercharts 113
Secret Service
Tips & Lösungen 65
Hint Hunt 70
Poster:
Beast III 73/76
Bitmap Brothers 3D-Poster 74/75
Howto play 84
Flop des Monats:
Stock Market 95
ASM-Bazar 92
Konsolen-News 124
Spielhalle 140
Gesammelte Werke 142
Gewinner aus ASM 8/92 143
Generalkarte
Wer ist wo? 144
Insertenverzeichnis 144
Vorschau 145

KONSOLEN

Air Rescue 130
Arcana 132
Bucky O'Hare 135
Cadash 130
Dungeons & Dragons - Warriors
of the Eternal Sun 135
Evander Holyfield's
Boxing 127
George Foreman's
K.O. Boxing 132
Magic Sword 129
Musya 131
Parodius 133
Probotector II 131
Street Fighter II 134
ThunderForce IV 126
Turtles IV - Turtles in Time 134

Konvertierungen

Dynablaster (NES) 138
Lemmings (MD) 137
Parodius (NES) 138
Super Monaco GP II (MD) 138

GAME-BOY-CORNER

The Spirit of F1 136
Track & Field 136

INHALT

5

asm 10/92

**READY
STEADY
GO**

• • • & CHANGES



Elite 2

• 20 •



Links 386 Pro

• 89 •



SPIEL DES MONATS

Märchenhaft

Es ist wirklich märchenhaft, womit VIRGIN GAMES in letzter Zeit uns Spielefreaks verwöhnt. Nach dem Edelstrategie-Epos Dune brachte das mittelalterlich angehauchte Lure of the Temp-tress sagenhaftes auf den Bildschirm. Märchenhaft geht es nun auch im neuesten Adventure zu, THE LEGEND OF KYRANDIA, das in eine Welt entführt, in dem das Land mit den Menschen in vollkommenem Einklang lebt und Magie an der Tagesordnung ist. Wie kann da irgendetwas im Argen liegen? Sollte es etwa auch da Bösewichter geben?

Kyrandia ist ein Land, dessen Magier ihre Kraft aus einem Edelstein beziehen, dem Kyragem. Dieses Kleinod befindet sich jedoch leider im Besitz des Jester, der durch die zuerst noch sehr starken Kräfte der Zauberer in das Schloß verbannt worden war. Um das Schloß legten sie einen undurchdringlichen Schutzwall. Dadurch wurden aber auch die Magier von ihrer magischen Quelle abgeschnitten, sodaß ihre Kräfte immer mehr nachließen. Und genau zu diesem Zeitpunkt setzt unsere Geschichte ein: Die Barriere wurde so schwach, daß der Jester den Bann durchbrechen und nach Kyrandia zurückkehren konnte. Seine Laune ist mies, sein Humor schwarz, und seine Rache an Land und Leuten bringt Kyrandia an den Rand des Abgrunds.

Held wider Willen

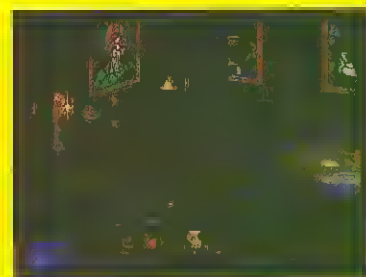
Brandon heißt der Held des Spiels, der dem Miesling das Kyragem entreißen und Kyrandia retten soll. Er ist bei seinem Großvater mitten im Wald aufgewachsen und hat nicht allzuviel Ahnung von dem, was in der Welt so vor sich geht. Und daß er ein Sohn des ermordeten Königspaares ist, den Opa in weiser Voraussicht frühzeitig in Sicherheit gebracht hat, weiß er zu Beginn natürlich auch nicht. So ergeben sich reichlich witzige Unterhaltungen, wenn Brandon mal wieder absolut nicht kapiert, wieso ausgerechnet er dem Jester den Garau machen soll. Witzige Dialoge besitzt das Game ohnehin nicht zu knapp, hoffen wir nur, daß die deutsche Übersetzung, die in Kürze folgen wird, dem Original gerecht wird.

Besagter Opa Kallak ist übrigens einer der ersten Magier, die sich der Jester als Racheobjekt vornimmt: Er verwandelt ihn kurzerhand in Stein. Alles was Kallak noch kann, ist heiße Tränen weinen. Allerdings hat der Jester seine Rechnung ohne Opas streitbaren Enkel gemacht. Als der sieht, was mit seinem Großvater passiert ist, sackt er alles ein, was im Baumhaus zu finden ist, und macht sich

FABLES AND FIENDS: THE LEGEND OF KYRANDIA

System: PC (mind. 286/12, unterst. MCGA, VGA, Soundblaster, AdLib), geplant für: Amiga, CD-ROM, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Westwood/Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

Und ob! Kein Geringerer als der fiese Joker aus Batman bekommt hier Konkurrenz: Der Jester, seines Zeichens Hofnarr im Königspalast von Kyrandia, steht ihm an Aussehen und miesem Charakter in nichts nach. So lustig sein Erscheinungsbild mit Glöckchenmütze und Pumphosen auch sein mag, seine Seele dürfte nach erfolgreichem Eintritt in die ewigen Jagdgründe wohl in den tiefsten Tiefen der Hölle schmoren. Es ist schließlich keine Art und Weise, König und Königin hinterrücks zu meucheln, bloß um sich selbst auf den Thron von Kyrandia setzen zu können, oder?



▲ Erste Anlaufstation in puncto Amulett: Brynn



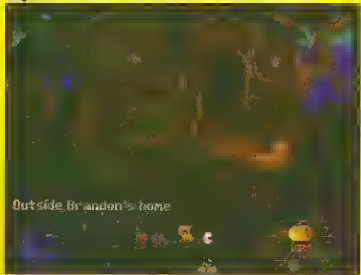
Heiner meint:

Endlich mal wieder ein Fiesling von Format. Dem Jester merkt man in aller Deutlichkeit an, daß ihm seine Gemeinheiten Spaß machen. Wenn er, locker auf den Fußspitzen wippend, eine uralte Eiche zerbröselt, ist er mit Überzeugung bei der Sache. Daneben noch Grafik, die der reine Irrwitz ist (meines Erachtens eine echte 12) und eine Story, die Lewis Carroll zu neuen Geschichten inspiriert hätte. Dieses Game ist als Spiel des Monats echt unterbewertet!

»SUPER EXTRA GUT«



▲ Man nehme: 1 Stein und 1 Pflanze



▲ Animation vom Feinsten



▲ Hier hilft nur Magie

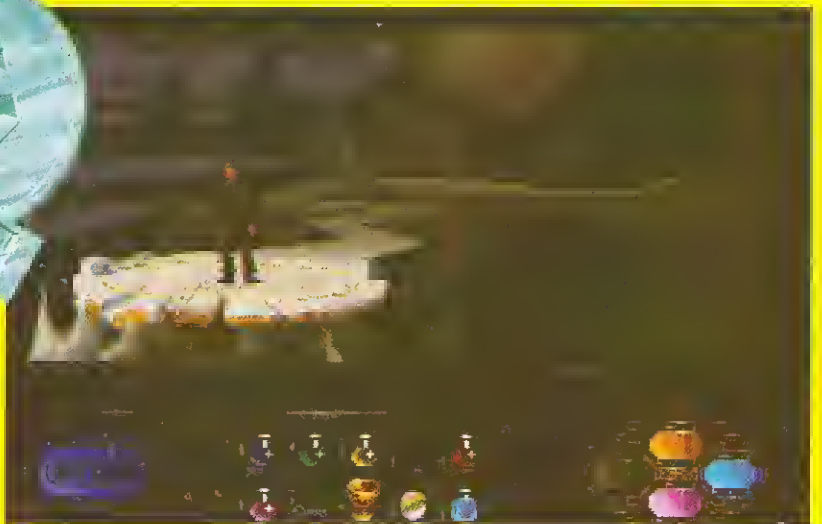
auf, Hilfe zu holen. Die Priesterin im Tempel der Rose ist erste Anlaufstation. Mit ihrer Hilfe erhält Brandon ein Zaubermulett, dessen vier magische Fähigkeiten (z.B. Heil- oder Flugkraft, letztere ist besonders in dunklen Höhlen von Vorteil, da man dann praktischerweise auch gleich noch mit einer Lichtquelle ausgerüstet wird) er jedoch erst einmal aktivieren muß.



▲ Mit dem richtigen Zaubertrank wird die Verwandlung perfekt



„Noch schöner als die Mörchen der Brüder Grimm“



▲ Weich gelandet, Flügel verstaubt, eine düstere Insel wartet auf unseren Helden



▲ Varsicht! Aggressiver Fraschl



**Nach ist der kleine
langfingrige Obst-
liebhaber nicht zu
Hause**

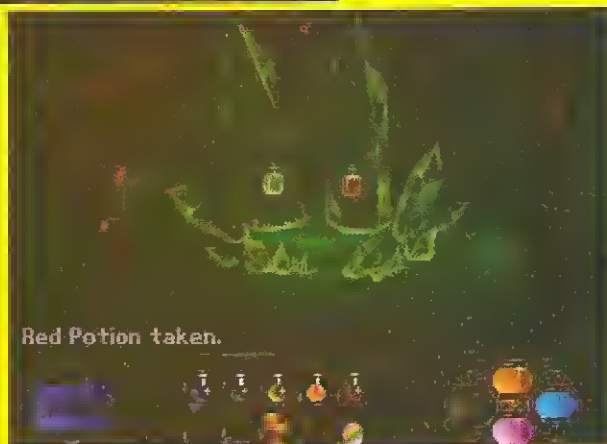
**Die Zaubertrank-
Mixmaschine**

Brandon wird mittels einer genial einfachen Steuerung durch die farbenfrohen gestalteten Lande geführt: Ein Klick auf die linke Maustaste ist alles, was im gesamten Game benötigt wird. Aber nicht nur des Helden Wanderungen werden damit bewerkstelligt, genauso kann man Gegenstände einfach anklicken, um eine Beschreibung oder ein Icon zu erhalten, das dann im Inventory abgelegt oder benutzt werden kann. Keine Menü-Hängelei, kein umständliches Durchklicken durch Handlungssicons und Untermenüs bis zum Abwinken - an dieser Steuerung könnten sich viele Programmierer ein Beispiel nehmen.

Die Grafik: Softies mit Sahne

Wunderschöne, bunte Grafik verwöhnt das Auge. Weiche Farbverläufe und kräftige Farbtöne (so ein Grün habe ich sonst noch nie gesehen) bestimmen die Bilder. Und die liebevolle, pixelgenaue Nachbearbeitung der Bilder zeigt sich auf jedem einzelnen Screen.

Aber nicht nur die Grafik als solche, auch die Animationen sind vom Feinsten. Wenn Brandon mittels Astlift ins Baumhaus befördert wird und weich in den Knien federnd auf der Plattform landet, dann kann man schon ins Träumen geraten. Auch die Sequenz, in der aus der Holzwand des Hauses das Gesicht eines Baumes wird, der



Brandon die Hintergrundgeschichte erläutert, ist einfach wunderbar animiert. Ob schlafender Drache im Zauberhaus, Zanthia in ihrer Hexenküche oder die hungrige Pflanze, die ihre Wurzeln anpfeift, sich endlich an die Arbeit zu machen: Die Animationen sind einfach super gelungen. Das gilt in besonderem Maße auch für den Vorspann und den Jester. Schaut ihm nur mal beim Jonglieren zu...

Der Sound steht in puncto Qualität der Grafik in nichts nach. Sehr abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik begleitet Brandon bei seinen Wanderungen durch so unterschiedliche Szenarien wie Wälder, Höhlenlabyrinth, Feenreich etc. Die Sammelwütigen unter Euch werden

Marcus meint:

Für Träumer und Romantiker wird dieses Spiel Gesprächsstoff Nummer eins in den nächsten Wochen sein.

Bei jedem Screen im Wald möchte man in saftigen Farn versinken, dem Liebeswerben der Vögel lauschen und Käfer zählen. Mich persönlich störte nur die kindgerechte Märchenstory ein wenig. Die Steuerung dagegen setzt neue Maßstäbe in Sachen Adventures.

»GUT«

**Wer das Handbuch
nicht benutzt, wird
in Stein verwandelt**

dabei voll auf ihre Kosten kommen, denn ob Edelsteine, Beeren oder Tränke: Brandon hat reichlich zu tun. Auch sollte man sich nicht scheuen, mal in der Quelle herumzuklicken oder eine Münze in den Brunnen zu werfen. Es lohnt sich!

Ein bißchen Glück ist mit dabei

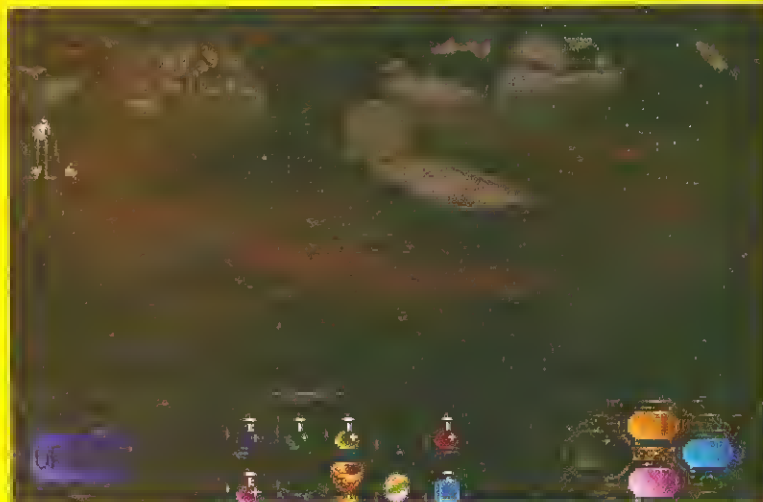
Das Gameplay ist nicht allzu schwer, Kyrandia eignet sich deshalb auch durchaus für Einsteiger, obwohl zum Lösen der Rätsel oft eine Menge Phantasie nötig ist. Nicht verzweifeln sollte man vor allem, wenn es um das Puzzle mit den Birthstones geht. Lösen sich die Steine in Wohlgefallen auf, wenn Ihr sie in die magische Schale legt, nur keine Panik: Sie erscheinen wieder irgendwo im Gelände. Am einfachsten ist das Puzzle zu lösen, wenn Ihr alle Edelsteine einsammelt, sie vor dem Altar ablegt und dann absaved, bevor Ihr sie auf dem Altar "opfert". Damit könnt Ihr die einzige unfaire Stelle im ersten Teil elegant umgehen. Davon einmal abgesehen, ist The Legend of Kyrandia das absolut beste Adventure, das in letzter Zeit in die heiligen Hallen der ASM geschneit ist. Denn wenn auf sämtlichen Monitoren derselbe Held durch die Lande tragt, alle Arbeit liegen bleibt und alle Redakteure verzückt Zaubertränke basteln, dann MUSS es sich wohl um ein Spiel der Sonderklasse handeln.

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

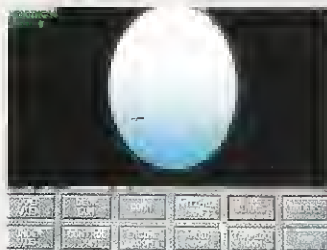
Grafik.....	11
Steuerung.....	10
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«



War Games

Von **Mindscope** erreichte uns jetzt ein Dreier-Set auf CD-ROM für den PC. Dabei haben sich die Jungs echte Klassiker ausgesucht: **Ares of the Great War**, **Das Boot** und **Megafortress**. Eine Menge zu tun also für Piloten und Kapitäne. Kostenpunkt: knapp 180 Mark. ■



▲ **Fliegende Festung**



▲ **Klar zum Gefecht**



▲ **Über den Wolken**

Falcon

Für alle Flug-Fans mit kleinem Geldbeutel springt jetzt **Action Sixteen** in die Bresche. Ihr Angebot ist der alte Simulator **Falcon** als Low Budget. Ebenfalls günstig gibt es dazu die Mission Disks. ■

Atarianer ahoi

Origin hat's wahr gemacht: **Ultima 6** ist endlich auch für den Atari umgesetzt worden. Habt Dank, Ihr Avatare aus Texas! ■



Populous II Data Disk

Nein, nein, die Populous-Reihe ist noch lange nicht am Ende. Von **Bullfrog** kommt demnächst **Populous II: The Challenge Games** auf den Markt. Fünf neue Tutorials und mehr als 35 neue Challenge Games sind dann zu erledigen. Sozusagen als Dreingabe gibt es eine neue Gralix und mehr Göttermagie. ■

Eigenbau

Nun gibt es das **Shoot-'em-up Construction Kit** von **Gremlin** als Low-Budget. Und zwar nicht nur für ein System, sondern gleich für drei: Amiga und Atari ST für 30 Marker und für den C-64 auf Cassette (15 Mark) oder auf Diskette (18 Mark). Also zugreifen und Ballerspiele nach eigenem Geschmack bauen. ■

Microids

Ein Jump&Run mit erhöhtem Niedlichkeitsfaktor erreichte uns dieser Tage von **Microids**, Frankreich. **Nicky Boom** heißt das Game, von dem bisher nur ein einziges Level existiert, das aber recht witzig aussah. Der kleine rot(z)nasige Knuddel soll ab Oktober seinen Opa auf PC, Amiga und Atari ST aus den Fängen eines bösen Zauberers befreien. ■

Hintbook

Ein Herz für Spieler zeigt **Mindscope**, England. Für ihren nicht ganz einfachen Rollenspiel-Hit **Legend** legen sie jetzt ein preisgünstiges Hintbook vor. Zu beziehen ist das Buch über **Rushmore**, 4044 Kaarst und **Fantastik Shop**, Konkordiastr. 1, 4000 Düsseldorf 1. ■



▲ **Ferien vom Computer**



Beast III

Das Beste aus den beiden ersten Teilen von **Beast** soll es jetzt als Überflieger mit dem Namen **Beast III - Out of the Shadow** geben. Das haben die heißen Drähte zu **Psygnosis** ergeben. Grafiken gibt es bisher noch keine, aber ein paar Daten: 800 Kilobyte Musik, zwei Megabyte Graliken, vier Level und einige neue Kreaturen. ■

Computercamp

Das in diesem Sommer von **Bomito** und dem Kreis Wesermarsch veranstaltete Computercamp scheint allen Beteiligten eine Menge Spaß gemacht zu haben, zumal es dabei nicht nur um Games und Elektronik ging. Auf jeden Fall sind weitere Aktionen dieser Art bereits in Planung. ■

Göttliche Worte

Fertig ist auch die deutsche Version von **Leather Goddesses of Phobos 2**. **Activision**, Frankreich, flog dazu extra deutsche Schauspieler ins Aufnahmestudio. ■



▲ **Sprachaufnahme zu L.G.O.P. 2**

Schrumpf-Stick

Kaum zu glauben, die Jungs von **Dynamix** haben sich ihres Evergreens in Sachen Joystick angenommen: Genau, dem Competition Pro. Nein, kein neues Farbmuster oder Design, das Ding ist einfach 25 Prozent kleiner geworden, heißt jetzt **Competition Pro Mini** und soll so besser in der Hand liegen. Auch für PC-User gibt es einen neuen Spaßstab: den analogen **Competition Pro PC**.



◀ Task Force



▲ Alles wird kleiner, so auch die Sticks

Task Force

Aus der Fabrik von **Microprose** sind jetzt die ersten Screenshots von **Task Force** entwichen, einer netten Zerstörersimulation. Wenn das Gameplay nur annähernd so gut ist wie die Grafik, dann gibt es in zahlreichen Haushalten bestimmt eine Menge nächtliche Schlachten.

Media-Machine

Ecosoft spielt jetzt volles Rohr auf dem Multi-Media Markt mit. Der Verein will nämlich jetzt mit dem **mm 1000** einsteigen. Die Konfiguration klingt verlockend: 80386DX 40 mit

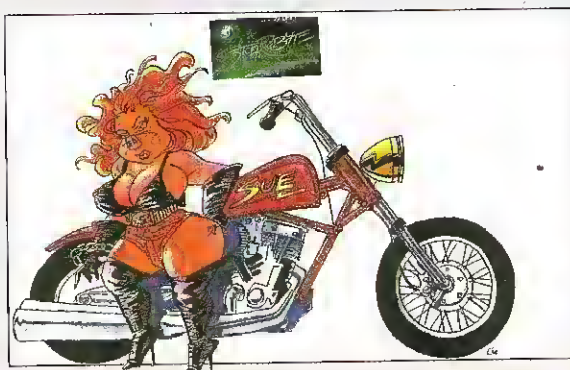
64K-Cache, Tower oder Slimline, 8 MBRAM, 3,5 und 5,25 Zoll Laufwerke, 213 MB-Festplatte, CD-ROM, Multi-Mediatekarte ATI VGA Stereo FX mit Soundblaster, AdLib und Fernsehanschluß, Midi Box, Bus-Mouse, 14 Zoll SVGA Color Monitor, DOS 5.0 und Win 3.1. Verlockend ist übrigens auch der Preis: Unter 4000 Mark. Wem das alles noch nicht reicht, der kann gegen Aufpreis (900 Mark) einen 486 bekommen. Als Einstieg in die **CD-ROM**-Reihe will Ecosoft jetzt mit Low-Cost-Modellen zuschlagen. 200 der besten PD- und Shareware-Spiele soll es dann zum Preis von knapp 100 Mark geben. Weitere CDs seien in Vorbereitung, so der Ecosoft-Sprecher.

Lösungen

Der Lieferant vieler Lösungen zu kniffligen Computergames, **CP5 Frank Heidok**, hat seine **Superclassics**-Serie um zwei neue Titel erweitert: Die Hintbooks zu Indiana Jones 4 und Die Kathedrale sind ab sofort zum Stückpreis von 17,95 DM zu haben.

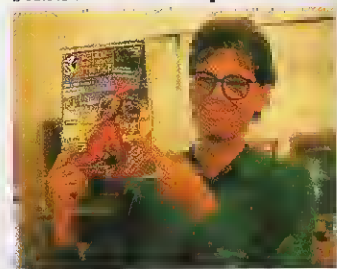
Neuer Cop

Joel Silver, bekannter Hollywood-Produzent (Commando, Die Hard 1 & 2, Brennpunkt L.A. etc.), arbeitet derzeit neben **Demolition Man**, einem neuen Stallone-Film, an **Beverly Hills Cop 3**. Wenn das nicht umsetzungsträchtig ist...



Der Maestro macht's

Kaum ist **Chris Hülsbecks** zweite CD, **Apidyo Soundtrack**, auf dem Markt, hört man schon von neuen Taten. Das dritte Hörwerk auf CD ist bereits in Arbeit und soll nach der London-Messe erhältlich sein (*Papier ist geduldig*...). Der Arbeitstitel? **To be on Top**.



▲ Chris beweist Geschmack

Saustark!

Eine schinkenschwere Schweinerei ist derzeit bei **Storbyte** in der Mache, denn mit **Bozooka Sue** wird eine Sau der ganz besonderen Art ihre Haxen schwingen. Unser Borstenvieh, eine Mischung aus Miß Piggy und Larry Laffer, soll in einem verlassenem Haus für Ordnung sorgen. Auch Computer-Frischlinge werden ihren Spaß haben, da es nach Aussage Starbytes keine jugendgefährdenden Ferkeleien geben wird. Ööötiink!



Computer-King

Zu **Stephen Kings** Roman- und Filmvorlage **Stark - The Dark Hall** wird derzeit bei **Accolade** ein Adventure gebastelt. Im Programm wird man sierraesque als Thad Beaumont versuchen, George Stark für immer ruhigzustellen. ■



▲ George, oder 'Trautes Heim'



Beast 3

Seeschlacht

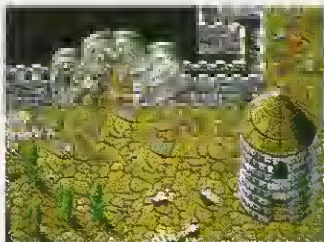
Herrliche Zeiten für alle Seeschlächter: **SSI** kommt mit einem neuem Atlantikschlacht-Game auf den Markt. **Great Naval Battles** spielt im Atlantik und deckt die Zeit von 1939-44 ab. Also alle Schlachtschiffkommandanten sollten schon mal die Schwimmwesten anziehen. Das erste Demo, das bei uns auf den Redaktionstisch geflattert ist, sieht recht vielversprechend aus. ■

Sim Earth

Auch auf dem Amiga kann jetzt nach Herzenslust an der Umwelt gebastelt werden. **Maxis**, USA, hat soeben die Amigaversion von **Sim Earth** fertiggestellt. ■

Amberstar 2 kommt!

Eine gute Nachricht für alle Rollenspiel-Fans. **Thalion** verspricht allen ST-Besitzern, daß **Amberstar 2** nun doch für diesen Rechner erscheinen wird. ■



Starbyte lebt!

Entgegen allen Konkurs-Gerüchten erfreut sich **Starbyte** bester Gesundheit. Nachdem mit **Markus Scheer** ein Teilhaber die Firma verließ, leitet nun **Jürgen Kraft** die Bochumer Softwareschmiede nach einer Gesellschaftsformänderung alleinverantwortlich. ■

Sorry

Ein falschgeschriebener Name ist an sich schon eine elende Sache, aber wenn dann noch Firmen vertauscht werden, ist es fast unverzeihlich. In der Septemberausgabe haben wir **X-Wing** doch glatt als **Sierra-Game** ausgewiesen. Das war - genau! - falsch. Natürlich entsteht **X-Wing** in der Ideenfabrik von **LucasArts**. Pardon!

POWER GAME HITS

BEST OF ADVENTURE AND ACTION COMPUTER GAME TRACKS

Zum ersten Mal die Mega-Computer-Hits auf CD!

Mit den Highlights:

Monkey Island Theme

Mad TV Theme

Turrican II Theme

Rock'n' Roll Theme

Z-Out Theme

u.v.m.

POWER GAME HITS

Best of adventure and action computer game tracks



Abnehmer/Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift*

* Bei Minderjährigen Unterschrift der Eltern

Hiermit bestelle ich (Verrechnungsscheck füge ich bei):

Stück Preis inkl. 14% MwSt.

CD Power Game Hits DM 32,90

Zuzüglich 4, DM Porto/Verpackungskosten

Lieferung innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Bestellung

Ab drei Tonträgern Porto & Verpackung frei!

Ab sofort zu bestellen bei Eurostar direct

Kaiser-Friedrich-Promenade 127 • 6380 Bad Homburg

EUROSTAR

SCHALLFESTEN GEM. 6380 BAD HOMBURG

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 12 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlig Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!). (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: Do it!

Die Tests

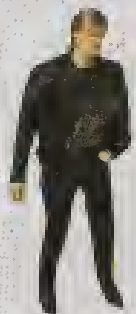
O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer prägnanten Kurzbewertung in einem Kasten. Die Wertungsskala erstreckt sich von 0 bis 12. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes Spielgenre wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das 'MEGA-HIT'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir



MATS' TOP 5

1. Indiana Jones 4 (PC)
2. Thunder Force 4 (MD)
3. Links 386 Pro (PC)
4. Parodius (SNES)
5. The C.L. Challenge (PC (386er!))



MARCUS' TOP 5

1. Links 386 Pro (PC)
2. Laura Bow 2 (PC)
3. Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 (MD)
4. Hardball 3 (PC)
5. B-17 (PC)



den 'ASM-HIT'. Auch das 'SPIEL DES MONATS', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder mehrerer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formationsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



'Grafik' und 'Sound' (siehe oben rechts). Die 'Realitätsnähe' ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird 'Realitätsnähe' durch 'Spielablauf' (siehe oben!) ersetzt. Unter 'Grafik/Animation' verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die 'Animation' im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



'Grafik' (siehe oben!). 'Parser': Umfang des Vokabulars, logische Antworten, 'Steuerung': gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, 'Handlung', 'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story, 'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von 'Tools' werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.

Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der 'Lerneffekt' eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.

Das 'Gesamtnote'-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



'Grafik' (s. oben!). 'Anleitung': kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt, 'Spielablauf': logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter 'Grafik' versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

'Sound' ist: (Titel) Melodien, FX, Rechnerausnutzung. Zum 'Spielablauf' gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

'Motivation' und 'Gesamtnote' müssen nicht näher definiert werden.

"TM" are trademarks of Nintendo.
 PALCOM and PALCOM GAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.
 © 1992 PALCOM Software Corporation. All Rights Reserved.
 KONAMI Inc. All Rights Reserved.



Star Trek 25th Anni- versary

Beam me up
Scotty, ins NES!

Logbuch Captain Kirks. Sternzeit 2831.3. Ein Riß im Raum-Zeit-Gefüge. Die Enterprise schleudert mit Überschall-Geschwindigkeit hinter die neutrale Zone in eine fremde Galaxie. Du bist Captain Kirk. In vier Leveln mußt Du Dein Schiff zurückfliegen, um den Schaden zu reparieren. Kämpfe mit alptraumhaften Monstern unbekannter Planeten stehen Dir bevor.



Für 1 Spieler; 4 übergalaktische Level im 4-Meg-GAME System: NES

Kampf den Klingonen im GAME BOY

Ein gigantischer Planetenkiller rast durchs Universum: die Schicksals-Maschine. Nur der Enterprise-Disrupter kann den Killer stoppen. Doch: Die Klingonen haben ihn gestohlen und in Einzelteile zerlegt. Sammle die Disrupter-Teile ein. Klingonen-Kriegsschiffe machen Deine Mission zu einem Abenteuer auf Leben und Tod.

1 Spieler; 4 Level
System: GAME BOY

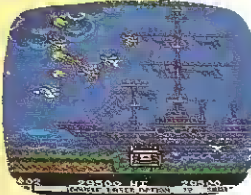


Sati(e)risch guter GAME BOY- Knaller!

Tintenfisch Parodius macht sein Raumschiff klar – und schießt los. „Gigastark“ urteilt das Spielmagazin ASM 6/91. „... das wohl bisher stärkste aller Game-Boy-Games!“ Und: „... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden.“ VIDEO GAMES 6/92 meint dazu: „Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe ...“

87% Spielspaß.
Ausgezeichnet als
VIDEO GAMES
CLASSIC.

Für 1 Spieler;
9 Level
System:
GAME BOY



Kußmünder und Kraken im NES

Schreckensbild in der Universums-Zeitung: ein Bild von der bösen Krake Oktopus. Sie will die Welt vernichten. Doch die Rettung naht: Parodius in seinem Raumschiff. Auf dem Weg zu Oktopus: jede Menge Kußmünder, Clown-Horden und eine komische Bauchtänzerin. Oktopus' Minuten sind gezählt!

Für 1 – 2 Spieler;
7 Level
System: NES

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern! 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach die Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schneller erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. uhgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rücku- la- e-wil beam ASM

Heißes Rennen auf 4 Reifen ...!

Die Reifen quietschen – der Motor heult auf. Das Grand-Prix-Feeling packt Dich. Preß' Dich in Deinen Schalensitz. Hol' Dir die Weltmeisterschafts-Trophäe. Du steuerst Deine Rennkiste aus der Vogelperspektive über die 25 besten Formel-1-Rennstrecken der Welt. Nach der Test- und Qualifikationsrunde die Herausforderung: Die Vergleichsfahrt mit den weltbesten Profis. Such' Dir für Deine halbschmerzliche Fahrt einen von drei Rennern aus. Tune den Motor, check' das Getriebe, die Spoiler oder zieh' Reifen Deiner Wahl auf. Beim Boxenstop kannst du Deinen Wagen wieder auf Hochtouren bringen. Unternimm alles für Deine F-1-Karriere!

3 Herzflatter-Level;
25 verschiedene Kurse
Für 1 Spieler
Mit dem Vier-Spieler-Adapter
für bis zu 4 Spieler
System: GAME BOY

PALCOM
SOFTWARE

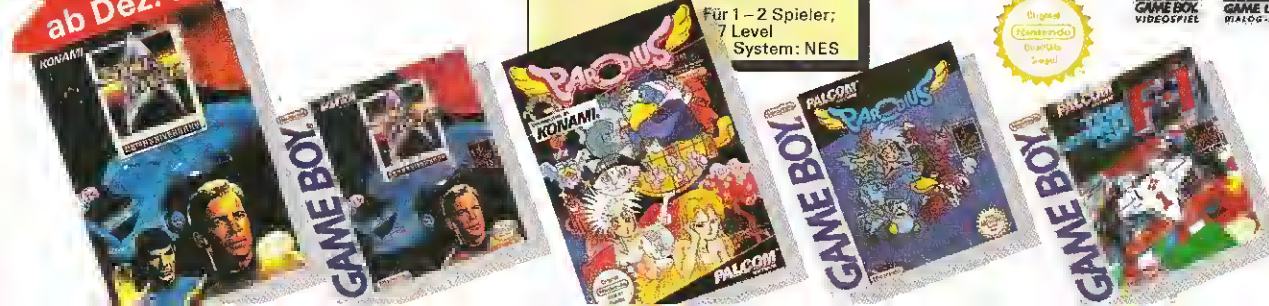


KONAMI
 Superstarker Videospielspaß

Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon D-069/950812-0
Telefax D-069/950812-77

F&P 92/306 P1

**NEU
ab Dez. 92**





Fletschende Fellviecher

TINY SKWEEKS

System: **Amiga**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**,
Hersteller: **Lariciel, Frank-**
reich, Muster von: **Hersteller**.



▲ Nicht ganz neu, die Skweeks...

Mit Tiny Skweeks hat Lori-
ciel wieder einmal einen
echten Running-Gag
produziert. Mehrere klei-
ne Fellmonster müssen über 100 Level zu
ihrem Schlafplatz dirigiert werden. Okay,
nicht ganz neu, die Idee, aber darum
geht es bei Tiny Skweeks auch nicht. Das
Gute daran ist nämlich das Gute darin
(woher hab' ich diesen blöden Spruch
bloß). Die Viecher from outer space sind
schlichtweg köstlich. Grimassenschnei-
den, Saltos und einiges mehr haben die
Dinger nämlich drauf. Die Folge davon
ist klar. Ein ständiges Gewusel der Fell-
bälle macht einem das Denken unter
Zeitdruck noch schwerer. Und dabei le-
gen die Jungs ein Tempo an den Tag, das
hätte wohl noch nicht einmal ein Turbo-
Lemming drauf.

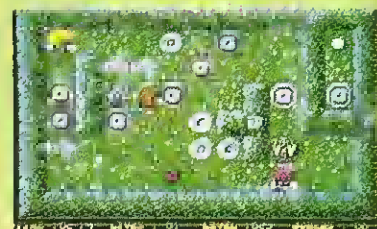
Damit noch nicht genug, die
Sound-FX, die sich durch die
Lautsprecher an die Luft
begeben, sind einfach
oberwältig. Es klingt
eben genauso, als ob
ein halbes Dutzend
respektlos wuselnder
Skweeks darauf war-
tet, Befehle entgegen-
zunehmen. Gequietsche
und Geschnatter werden
gelegentlich durch das

Scheppern, das gewöhnlich mit einem
Verkehrsunfall verbunden wird, unter-
brochen. Das ist übrigens ein sicheres
Zeichen dafür, daß einer von diesen völ-
lig dämlichen Wattedäuschchen die Kur-
ve nicht gekriegt hat und volles Rohr ge-
gen die Wand geknallt ist.

Das Hinterlistige am Game ist, daß die
Biester, erstmal losgeschickt, bis zum
nächsten Hindernis
durchrennen. Die Level
können deshalb auch
recht schlicht sein, da es
genug zu tun gibt, den
Dingern beizubringen,
wie sie die Kurve zu krie-
gen haben. Das Denken
ist also in des Spielers
Hand, für Action sorgen
die kleinen Fellmonster.

Schade nur, daß die
Abläufe in den diversen
Screens doch recht ähn-
lich sind, so muß Tiny
Skweeks ohne Hitstern sein Leben fristen.
Trotzdem meine Empfehlung: Zulegen!

Marcus Höfer

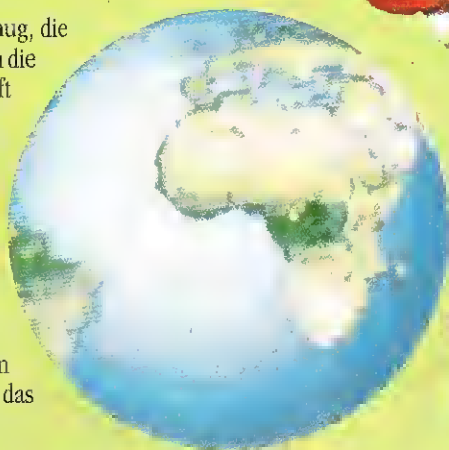


▲ ... aber witzig!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	10
Spielablauf.....	9
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	9

»GUT«



Action

PREVIEW

Gehüpft wie ge- sprungen

SILLY PUTTY - PREVIEW -

System: **Amiga**, ge-
plant für: **PC**, Herstel-
ler: **System 3**, Mu-
ster von: **Hersteller**.

Daß sa ein Gummiball weit mehr als nur hüpfen kann, beweist SILLY PUTTY, Held im neuen Action-Game von SYSTEM 3. Er hat die undankbare Aufgabe, einige Raboter aus den Klauen des bösen Dazzle Daze schützen.

Praktischerweise besitzt Putty einige besondere Fähigkeiten. Nicht nur, daß er sich wie jeder normale Ratzefummel biegen und dehnen läßt, nein, mit genügend Energie kann er sich zum Luftballon aufblasen und durch die Gegend fliegen. Aber

es kommt noch besser. Wenn Ihr in direkten Kontakt mit einem Gegenstand oder Feind kommt, kann Putty dessen Gestalt annehmen. Der T-1000 läßt grüßen!

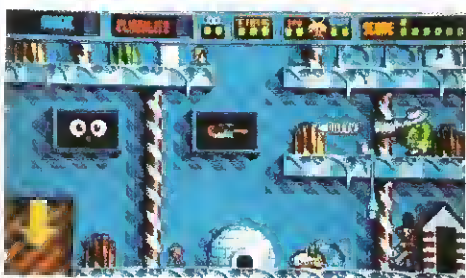
Euer Auftrag besteht nun darin, die Roboter sicher zur Tür an der Bildschirmoberseite zu geleiten, ohne von den zahllosen Gegnern erledigt zu werden. Ähnlich wie der Mega-Hit *Lemmings* bietet Silly Putty eine Mischung aus Plattform- und Strategiespiel. Gute Reflexe sind ebenso notwendig wie eine genaue Planung, da sonst die sechs Level nicht zu schaffen sind. Um das Energiekonto aufzustocken, könnt Ihr Euch über diverse Lebensmittel hermachen. Achtung: Nicht alles, was essbar

scheint, ist auch gesund. Während man einer wandelnden Karotte einen gewissen Nährwert nicht absprechen kann, sollte vom Verzehr der scharfen Sauce abgeraten werden. Über die Folgen übermäßigen Bohnenkonsums muß wohl auch kein Wort verloren werden. System 3's Putty soll übrigens Anfang Oktober auf dem deutschen Markt erscheinen. Wir bleiben am Ball. ■

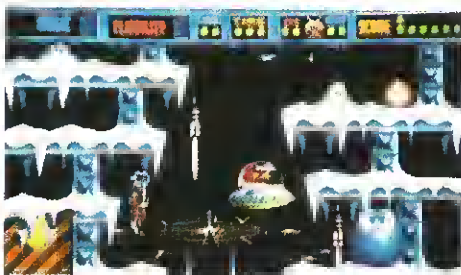
Martin Klugkist



▲ Tolle Grafik - harte Gegner



▲ Schwierige Aufgabe: Rettet die Roboter!



▲ Auch beim Eis-Level kommt man ins Schwitzen

Es wird dringend ein freiberuflicher Weltraumfrauenheld gesucht, der einen Planeten mit einer Horde merkwürdiger Frauen erforschen soll! Muß hervorragende Anmachfähigkeiten besitzen und geschickte Hände haben! Rufen Sie Colonel Stone auf Androgena unter 8878 an!

Rex Nebular - Bald auf dem Markt erhältlich!

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326

Sie tun es nochmal...

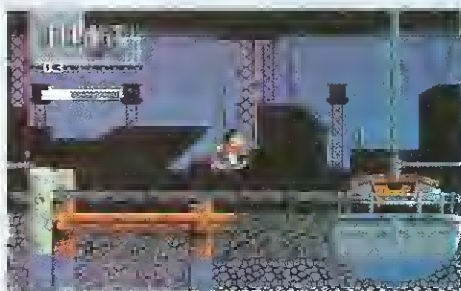
Zweimal schon haben uns Martin Riggs (Mel Gibson) und Roger Murtaugh (Danny Glover) auf der Leinwand köstlich unterhalten. Zeit für das, was viele mit Spannung erwartet haben: Lethal Weapon 3.

Probleme und Verzögerungen gab es genug, bevor Regisseur Richard Donner, der uns auch schon die ersten beiden Teile beschert hatte, endlich mit der filmischen Umsetzung der dritten Action-Komödie beginnen konnte. Die größte Schwierigkeit war, die beiden Schauspieler gleichzeitig zu bekommen. Danny Glover war zwischenzeitlich mit *Predator 2* beschäftigt, Mel Gibson tat sein Werk, um Filme wie *Ein Vogel auf dem Drahtseil* und *Air America* zu einem Ende zu bringen.

Nun aber ist der große Augenblick da! Lethal Weapon 3 ist fertig, synchronisiert und seit dem 27. August in unseren Kinos zu sehen. In den Staaten hat dieser Film nach nur drei Wochen über 104 Mio. Dollar eingespielt und somit den zweitbesten US-Filmstart aller Zeiten erlebt. Auch in good old Germany - soviel ist sicher - wird das sympathische Gespann mit Unterstützung von Leo Getz (Joe Pesci) wieder kräftig abräumen.

Spaß ohne Spiele

Zu Teil eins und zwei dieser Erfolgsreihe gab es - man möchte beinahe von einem Segen sprechen - keine Computerspielumsetzungen. Bei Teil drei wird es anders sein. Wie eine große Tasse schwärzesten englischen Tees traf uns die Nachricht, daß Ocean sich die Rechte gesichert hat. Man kennt ja die immer wieder erstaunliche, ganz eigene Art von Filmumsetzung, die stets aus den Kellern dieses Softwarehauses zu entsteigen pflegt - so, wie man immer wieder die Antwort '2' erhält, wenn man den Taschenrechner fragt, was denn eins und eins sei.



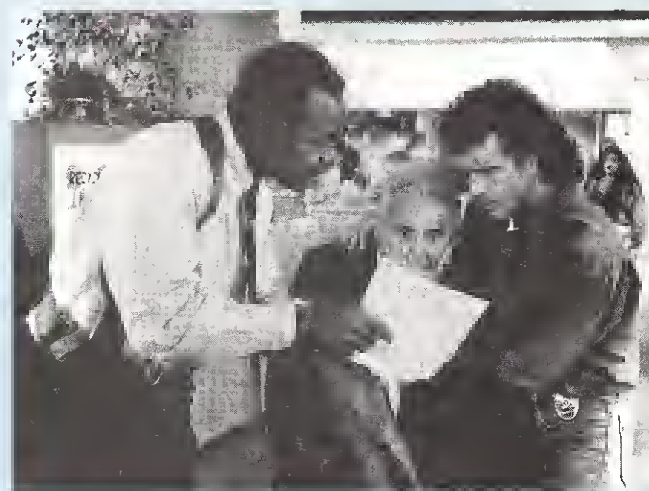
▲ Hier springt der Herr, der...



▲ ... dort unten liegt. Erkennt?



▲ ... und das wäre Ihr Haus gewesen!



▲ Roger, sein Makler und Mortin (v.l.n.r.)

Super Film - und was dann?

Dabei geht es im Film alles andere als primitiv zu. Das Duo (aufgrund eines 'Patzers' degradiert), zu dem im Verlauf des Films noch die Agentin Lorna Cole (Rene Russo) vom 'Internal Affairs Department' stößt, hat die Aufgabe, das Verschwinden einer zur Vernichtung vorgesehenen Waffenladung zu untersuchen. Drumherum geht neben einem Haus noch Etliches andere zu Bruch - und das sieben Tage vor Murtaughs Pensionierung, der sein eigenes Heim via Makler zu verkaufen sucht. Und wer könnte wohl dieser Makler sein?

Allein aus diesen Fetzen läßt sich ersehen, daß der Film einmal mehr für 100%iges Spitzenentertainment sorgt. Wollen wir hoffen, daß die Damen und Herren bei Ocean sich nicht einfach auf einen zugkräftigen Namen verlassen, sondern auch - siehe Addams Family - ein ordentliches Programm auf die Beine stellen. Die ersten Screenshots sahen nur begrenzt versprechend aus.

Uli

Martin Riggs schließt zurück - eine von vielen guten Szenen in Lethal Weapon 3



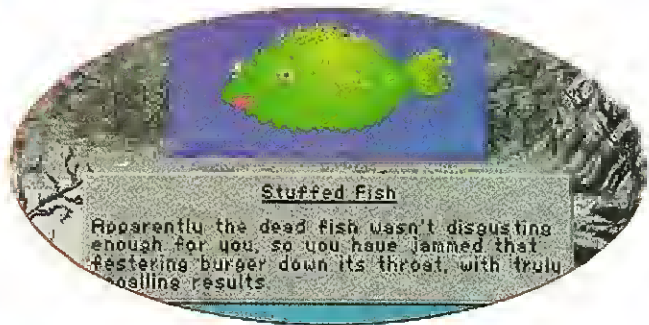
REX NEBULAR



Weltraumfrauenheld Rex stürzt über dem Planeten Androgena ab, der ausschließlich von Frauen bewohnt ist. Die Einheimischen sehen ihn schon als Vater einer ganzen Generation von Männern, doch Rex kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er weiter nach einer seltenen Vase suchen oder lieber die Rolle des Casanovas übernehmen?



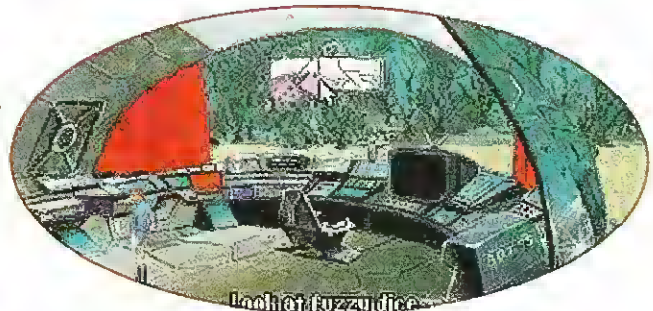
And The Cosmic Gender Bender™



Wird es Ihnen gelingen, Rex sicher an einem abscheulichen Monster vorbeizuführen, das im tiefen Wasser lauernd die Höhle bewacht? Vielleicht können Sie es ja mit einem schleimigen toten Fisch besänftigen, der bis zum Bersten mit einem saftigen Hamburger, knackigen Larven und anderen leckeren Tierchen gefüllt ist!

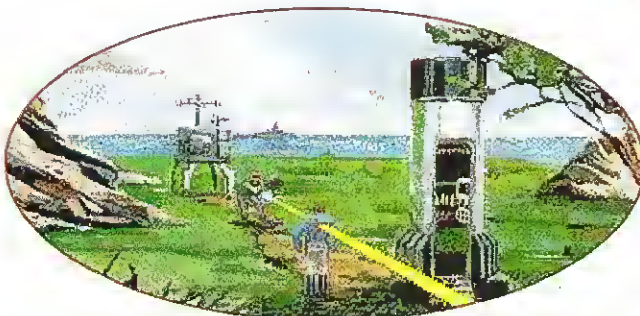


Sie müssen unseren Helden davor schützen, von einer gräßlichen Riesenkanibalin verschlungen zu werden. Können Sie nur mit exotischen Früchten und einer Handvoll Blätter Ihren Untergang heraufbeschwören?



"Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender" wird bald zur Landung ansetzen.

Holen Sie sich Rex bei Ihrem MicroProse-Händler!



Können Sie die bösartige Zartox daran hindern, Rex fertigzumachen? Setzen Sie ihn so schnell wie möglich in den Teleporter, und bringen Sie ihn in der Stadt in Sicherheit. Helfen Sie ihm, ungeschoren davonzukommen!

MICRO PROSE™

Die absolute Unterhaltungssoftware

Nur weil die Lady auf Twinkifrüchte scharf ist!

Rex Nebular ist bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

Jump & Jump

BUMPY'S

System: **Amiga**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**,
Hersteller: **Loriciel**, Muster
von: **Hersteller**.

Erste Preisfrage: Schon mal was von 'nem Jump & Jump gehört? Ausnahmsweise ist es mal kein Mario, der sich über Wolken und Fassaden hangeln muß, sondern ein kleiner roter Gummiball mit einem sympathischen Grinsen.

Zweite Preisfrage: Was machen kleine Jungs, wenn sie mit ihren Freundinnen ausgehen? Genau, sie ziehen eine Riesenshow ab. Und genauso ist Bumpy drauf. Im neuen Lori-

Kniffliger als es aussieht:
Bumpy's

MOTÖRHEAD -PREVIEW-

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Virgin Games, England**.

Warnung: Wenn Ihr dieses Game Ende des Jahres im Computer habt, laßt Eure Eltern lieber nicht in seine Nähe!

Andernfalls wird, wenn Ihr Glück



"Grob a Groopie",
heißt diese
▼ Disziplin

ciel-Plattform-Game will er sich auf dem Rummelplatz so richtig von seiner besten Seite zeigen. Und hüpfert waghalsig über diverse Hindernisse. 'Ne Menge Was passiert-dann-Fragen muß man sich schon in den 100 Screens stellen, denn die Basis, auf dem unser Bumpy hüpfert, ist oft nicht von langer Dauer. Zweimal benutzt, und da, wo unser Halt war, ist plötzlich nur noch Abgrund. Tja, und dann gab es da noch so ein paar Verkehrsplaner, deren Lieblingsbeschäftigung es war, Einbahnstraßenschilder aufzustellen.

Ganz im Stile von Lemmings, gibt es ein paar Einführungslevel, die einen mit den Widrig- und Örtlichkeiten vertraut machen, so daß die Motivation erstmal gesichert ist. Ein paar Gemeinheiten sind natürlich auch drin: Stachelbewehrte Barrieren, verklebte oder glitschige Plattformen, Bumpy-Jäger, nicht besonders reißfeste Sprungtücher und dererlei

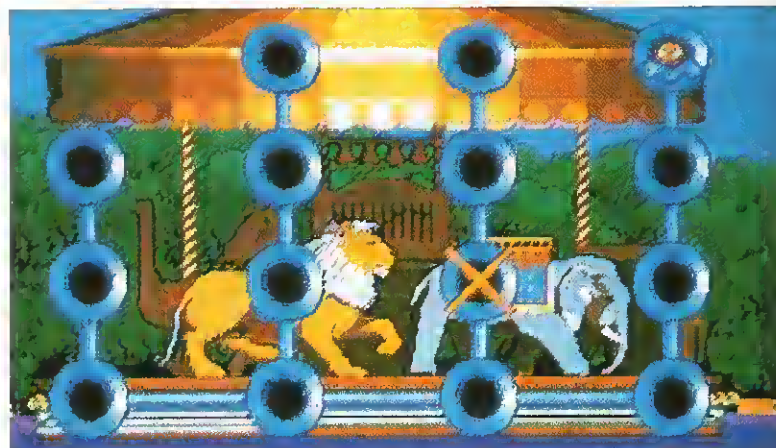
mehr. So witzig wie das Gameplay ist auch der Sound, zumindest für die ersten paar Level, danach geht das Boingboingboing einem ganz schön auf den Keks. Auch die Paßwort-Funktion ist für meine Idealvorstellung nicht so günstig gelöst. Erst nach einem guten Dutzend Screens gibt es das magische Wort, aber bis dahin muß beim Versagen alles nochmal durchgespielt werden. Letzte Preisfrage: Willst Du Dir Bumpy's antun?

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	7
Spielablauf.....	10
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«



Dröhnung

habt, nur das Spiel, im schlimmsten Fall Euer Computer konfisziert. Das muntere Prügel-Spiel strotzt nämlich nur so von schlechtem Geschmack.

Die Story dreht sich um die englische Heavy Metal Band Motörhead, und daß dabei kein Auge trocken bleibt, könnt Ihr Euch wahrscheinlich sehr leicht vorstellen. Ihr dürft nämlich die gekidnapten Mitglieder der Band befreien, und dazu ist Euch jedes Mittel recht.

Eine Menge Knastwärter, Schlägertypen und andere lebenswerte Charaktere warten nur darauf, mit Euch in den Clinch zu gehen.

Wer sich die Finger nicht schmutzig machen will, kann sich ein Schlagin-

strument zulegen. Ein Gitarre als Axter-satz zeigt da umwerfende Erfolge. Keine Gitarre zur Hand? Schlechter Atem tut's auch, wenn man einen Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken will. Und wer hat nicht schon immer mal davon geträumt, an einem Förderband möglichst viele Bierdosen leerzuschlabbern oder in Rekordzeit ein Hotelzimmer auseinanderzunehmen...

Spätestens das Dröhnen des Heavy-Metal-Soundtracks wird die "Erziehungsberechtigten" mit gerunzelter Stirn und strengem Blick auf den Plan rufen. Wohl dem, der bei dieser abgedrehten Prügel- und Sammel-Aktion einen Kopfhörer benutzt.

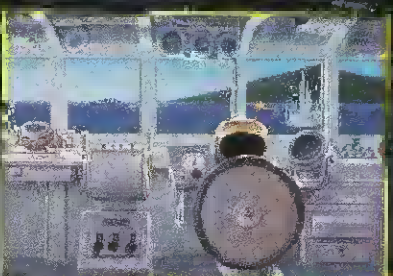
Ein bißchen Magie, mit der Smartbombs und ähnlich effektive Waffen zum Einsatz gebracht werden können, und zünftige Motorradfahrten runden die verrückte Mischung des Spiels ab.

ab

TASK FORCE

1 9 4 2

SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™



SCREENSHOTS VOM IBM PC

Die Salomon-Inseln im Pazifik, 1942

In den engen Gewässern um den Guadalcanal fanden die längsten und härtesten Kämpfe auf dem Wasser in der ganzen modernen Seekriegsgeschichte statt. Sie änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges.

- Monatelang rangen die beiden Kriegsflotten um den Sieg, die Amerikaner mit ihrer neuen Radar-Technologie, die noch tief in den Kinderschuhen steckte, und die Japaner mit ihrer überlegenen Ausbildung, hervorragenden Nachsichtgeräten und tödlichen Long Lance-Torpedos. Beide Seemächte waren an Siege gewöhnt - keine wollte eine Niederlage einstecken.

- Von den Herausgebern des "Silent Service II" erscheint jetzt die erste einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges. Übernehmen Sie das Kommando über eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen, die in Formation in den Kampf ziehen. Sie entscheiden, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Torpedos ab, legen Rauchteppiche aus, setzen Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein. Übernehmen Sie einen Posten nach dem anderen inmitten der grellen Explosionen, fliegenden Granaten und dem donnernden Getöse einer Seeschlacht.

- "Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung und das Risiko... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben.

- "Task Force 1942" erscheint für IBM PC und kompatible Geräte.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

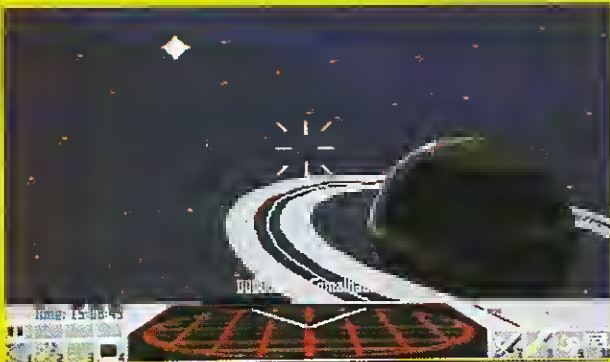
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326

Auf zu den Sternen

ELITE II - PREVIEW -

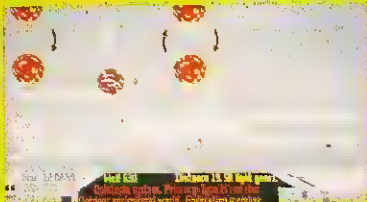
System: Amiga, geplant für:
PC, Atari ST, CD-ROM,
SNES, Hersteller: Konami.

Große Erwartungen knüpfen sich an ELITE 2, den lang erwarteten Nachfolger des Kultspiels von David Braben. Bei einem Besuch in des Meisters Heim durften wir erste Blicke auf die zu erwarteten Genüsse werfen.

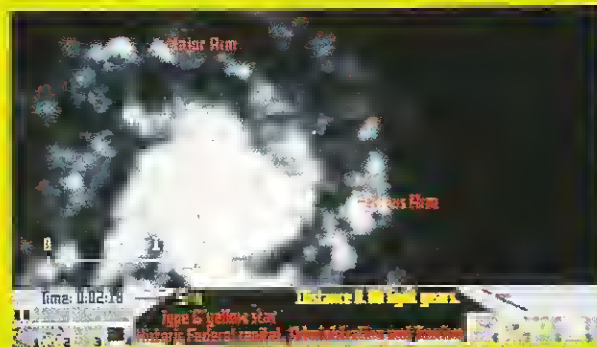


Die Unterschiede
zu Elite 1 fallen
sofort ins Auge

Eines fällt sofort ins Auge: Grafisch hat sich eine ganze Menge getan, Planeten en masse zieren den Bildschirm. Wenn man mit seinem Einfachstraumschiff startet, darf man sich erst einmal durch jede Menge Sternkarten wühlen, die sich genauestens an die wirklichen astronomischen Gege-



Für Abwechslung ist gesorgt



Elite 2 – the new Generation

benheiten halten. Auch Faktoren wie Massenträgheit und Temperaturen wurden berücksichtigt.

Auf der Erde kann man jetzt in markanten Städten wie London oder Paris landen, die durch ihre jeweiligen Wahrzeichen wie Big Ben oder Eiffelturm deutlich zu erkennen sind. Wie Ihr nachher zwischen den einzelnen Städten herumreisen werdet, steht momentan noch nicht fest. David experimentiert jedoch mit einem Hovercraft herum, was gar nicht schlecht aussah.

Ihr könnt diesmal übrigens Eure ganze Zeit in einem einzigen System verbringen, wenn Ihr keinen Appetit auf die unendlichen Weiten des Weltraums habt. Falls Ihr jedoch neben Kaufen und Verkaufen auch noch ein bißchen Piraterie treiben wollt, ist Vorsicht angesagt. Im Gegensatz zu Teil 1, wo kein Hahn danach krächte, wenn Ihr zum Beispiel einen Piratenraumer in die Luft (äh, ja, oder so ähnlich) gejagt habt, müßt Ihr jetzt auf der Hut sein, dabei nicht beob-

achtet zu werden. Ansonsten könnte es leicht sein, daß Euch jemand bei der Raumpolizei verpfeift ... Was Ihr tut, hat jetzt also einen (manchmal ungeahnten) Einfluß auf die weitere Entwicklung der Story.

Elite 2 enthält auch viel mehr Adventure-Elemente. Habt Ihr irgendwo ange-dockt, könnt Ihr die diversen Nachrichtenbretter lesen und Euch überlegen, welcher Auftrag wohl am lukrativsten ist.

Die Steuerung ist ganz auf Point-and-Click ausgelegt, auf Menüs werden alle



Echte Sternkarten dienen als Vorlage

nötigen Informationen leicht abrufbar sein. Flugsequenzen sind einfach zu handhaben, die Ballerei dagegen gestaltet sich etwas aufwendiger. Und was besonders begrüßenswert ist: Die schon legendären Andockmanöver sind entschärft worden. Thanks, David!

Tja, und nun hebt nur noch das große Warten an. Ende des Jahres dürfte es dann schätzungsweise so weit sein. Wir haben solange auf Elite 2 gewartet, das schaffen wir auch noch, gelle?

ddf/ab



Heiße Action im kalten All

ES KOMMT!

H•E•X•U•M•A

Das Auge des Kal - Auf den Spuren einer uralten Legende ...
Für AMIGA und PC

AMIGA oder PC
DEMO-DISK
GEGEN 5,-DM
IN BAR ODER
BRIEFMARKEN!

AB SOFORT BEI:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: HEXUMA DEMO
MAX-PLANCK-STR. 9
2420 EUTIN

Mehr
dazu
in der
nächsten
Ausgabe



SOFTWARE 2000

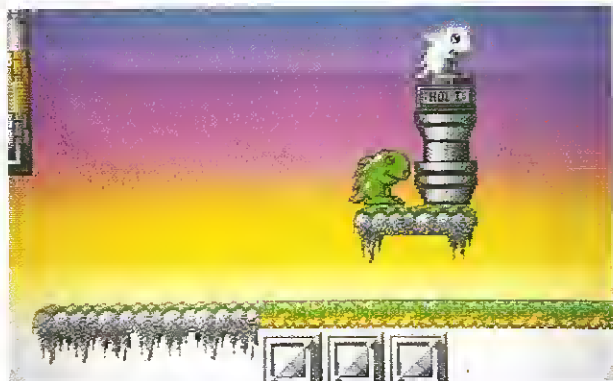
Händlernachweis von:
Software 2000 • Max-Planck-Straße 9 • 2420 Eutin • Tel. 0 45 21 / 80 04 - 0



Zicke-Zacke

Lange hat es gedauert - fast eineinhalb Jahre, bis aus dem ersten Screen ein komplettes Spiel geworden ist. Nun, da uns das Ergebnis in Form von HOI vorliegt, können wir HOLLYWARE ENTERTAINMENT attestieren, daß sich die Wartezeit gelohnt hat.

HOI



▲ Hoppader HOI - nur hübsch reicht nicht!

HOI

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Hallyware Entertainment, USA**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Der Titelheld ist ein niedlicher kleiner Drache von einem entfernten Planeten. Der Grünling ist bereits in einem Alter, in dem man an Nachwuchs denkt. So verläßt er eines schönen Tages sein Heim und muß fünf verschiedene Gegenden hinter sich bringen. Was ihn schon zu Beginn erwartet, ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Jede Menge Bienen, herabfallende Gegenstände, Würmer, Raketen, Smily-Jojos und vieles mehr machen ihm das Leben schwer. Auch das Hüpfen will gelernt sein, doch wozu gibt es Trampoline? Grafisch ist natürlich als erstes der Titelheld zu nennen. Die Farbenpracht und äußerst gelungene 3-D Effekte, die mit ent-

sprechender Brille (nicht im Pack enthalten) noch toller aussehen, sind weitere Highlights. Früchte, bunte Kugeln und andere Boni frischen das Punktekonto auf. Ein Kamera-Pad - an der richtigen Stelle abgeworfen - zeigt einen den momentan unsichtbaren Teil eines Levels, was manchmal lebensnotwendig erscheint. Außerdem gibt es einige Bonusspiele, die zusätzliche Leben schenken. Wichtigster Bestandteil sind die "Restart-Pads", die es einem ermöglichen, mittendrin weiterzumachen, wenn man unterwegs das Zeitliche segnet.

Eigentlich wäre HOI ein Kandidat für den Hit-Stern, aber sehr gute Grafik allein reicht nun mal nicht aus. Der Hauptgrund für die Nichtvergabe liegt in der Levelgestaltung und der damit verbundenen steigenden Unlust, den Helden der Herzensdame ein Stück näherzubringen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Spielablauf.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Jagt das Passwort

Actionlastiges Strategiespiel oder strategiebetontes Actiangame - das ist hier echt die Frage.

HUNT THE FONTS

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **MAX-Design, Österreich**, Muster von: **Hersteller**.

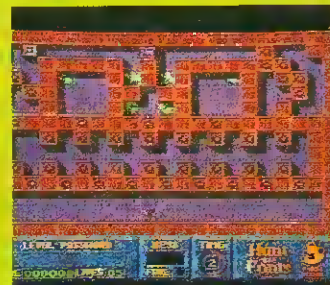
Was die Leute von MAX-Design da mit Hunt the Fonts vorlegen, sieht auf den ersten Blick wie ein eher simples Shareware-Programm aus, zumindest was die Grafik angeht. Auch über die Aufgabenstellung schüttelt man zunächst den Kopf: Buchstaben aufsammeln, ja und? Also fängt man einfach mal an zu spielen - und hängt unrettbar am Monitor fest!

In den ersten der insgesamt 50 Levels muß unser kleines Männchen lediglich Steine verschieben, um an die gesuchten Buchstaben (die dann das Passwort des jeweiligen Levels bilden) und eventuell Schlüssel heranzukommen, die weitere Teile des Labyrinths aufschließen und den Ausgang freilegen. Teleporter und Brücken helfen oder behindern den Fortgang. Nachdenken und Taktik-Überlegen ist angesagt, will man sich den Weg

nicht total verbauen, da die meisten Steine nur in eine Richtung bewegt werden können. In höheren Levels liegen Schlüssel und Buchstaben nicht mehr frei herum, sondern sind oft auch unter den mit Pfeilen markierten mobilen Steinen versteckt. Und zu allem Übel wollen diese Monster unserem schwer unter Zeitdruck stehenden Helden ans Leder. Mit Waffen und Sprengstoff, die im Labyrinth herumliegen, gehtes ihnen ans Leder.

Das Ganze ist sicherlich keine intellektuelle Großtat; aber da dem Spieler ein fieses Zeitlimit im Nacken sitzt, die Levels immer schwerer, aber trotzdem nie unfair werden, eignet sich Hunt the Fonts bestens als spannend-entspannendes Spielchen für zwischendurch. ■

ah



▲ Buchstabensalat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	5
Sound.....	9
Spielablauf.....	9
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Abtreten!

STURMTRUPPEN

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Idea Italien**, Muster von: **The Software Business, England**.

Jetzt versuchen auch die Sturmtruppen den Sprung vom Zeichentisch ins Computer-RAM. Eine gewagte Aktion, die bisher nicht viele Comic-Helden unbeschadet überstanden haben. Unsere Frontsoldaten machen da leider keine Ausnahme.

Sturmtruppen:
Ballerei im
Comic-Stil



Ihr habt die Aufgabe, in schönster Jump & Run-Manier einen Soldaten durch sechs Level zu führen, ohne daß dieser von den wild um sich schießenden Wachen durchsiebt wird. Sechs verschiedene Waffensysteme, von der Pistole bis zur Handgranate, stehen Euch zur Verfügung, falls Ihr genug Muni habt. Notfalls muß eben auch mal ein primitiver rechter Haken reichen, um sich den Weg frei zu machen.

Praktisch sind Jeeps und Flugzeuge, die nur darauf warten, von Euch beschlag-

genommen zu werden. In einem solchen Gefährt läßt sich ein Level natürlich viel schneller durchqueren. A la *Silkworm* müßt ihr Euch gegen zahllose Panzer und Flugzeuge wehren, die zum Teil gut gepanzert sind. Da hilft dann nur Ballern, Ballern, Ballern. Falls Ihr diesen Abschnitt überlebt, geht's dann wieder zu Fuß weiter.

Leider erreicht das Spiel nicht die Klasse der Comic-Vorlage. Die Grafik ist zwar recht lustig, ruckelt aber, was das Zeug hält. Auch die ungenaue Steuerung ist keine Meisterleistung der italienischen Programmierer. Richtig gut ist lediglich die Titelmelodie. Fazit: Es gibt zwar noch (einige) schlechtere Action-Spiele als Sturmtruppen, aber eben auch noch viele, viele bessere.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	5
Sound.....	6
Spielablauf.....	6
Motivation.....	6
Gesamtnote.....	6

„ZUFRIEDENSTELLEND“

Captain vs. Cammander

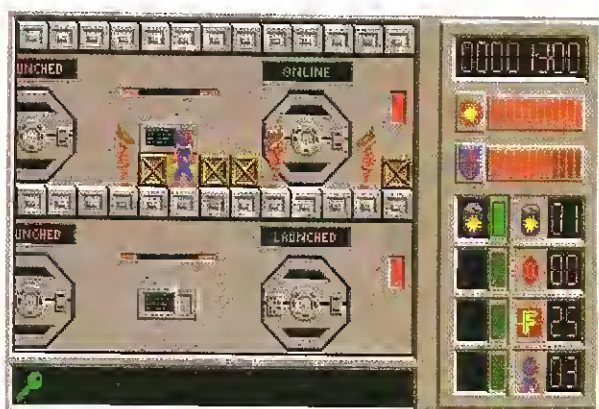
CAPTAIN COMIC II

System: **PC (EGA)**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Computer-Easy, USA**, Muster von: **CDV, 7500 Karlsruhe**.

Wos dieser Commander Keen kann, kann Captain Comic schon lange!

Jahrelang existieren die beiden friedlich als Shareware nebeneinander her, da erdreistet sich doch dieser Keen, plötzlich zum Vollpreis-Spiel zu werden! So geht's ja nicht! Eine Fortsetzung muß also her, und zwar eine, die ebenfalls so richtig ins Geld geht. Mehr Geld heißt aber mehr Leistung: Der Captain muß sich jetzt gegen prominente Konkurrenz beweisen.

Ein rätselhaftes
Jump & Run:
Die Wissenschaftler
wissen mehr, als sie
zugeben wollen.



Letztere ergibt sich aber erst im Verlaufe des Spiels, denn außer einem diffusen Notruf vom Planeten Tambi gibt es keine Anhaltspunkte. Erst durch die Begegnung mit den Einwohnern erfährt der Captain, daß böse Eroberer wichtige Kristalle versteckt haben, die für die Energieressourcen überlebenswichtig sind. Wichtig sind auch die vielen Schlüssel, die dem Spieler immer neue Teile des Planeten zugänglich machen. Eigentlich kann man diese verschlossenen Abschnitte als Levels bezeichnen, von denen es insgesamt zehn Stück gibt. Und das in einer imposanten Größe und in vielfälti-

ger Ausarbeitung: Ob unter Wasser, in der geoverten Super-Mario-Bros.-Welt oder in dem gruftigen Schloß - es gibt viel zu entdecken und zu enträtseln. Captain Comic II ist dabei wesentlich schwieriger als Kollege Keen. Zum einen ist dieses Plattform-Abenteuer komplexer, zum anderen wird beim Verlust eines Lebens oder beim Abspeichern die Spielfigur an bestimmte Stellen der Spielfläche "zurückgebeamt". Eine zuweilen nervende Prozedur, die aber das Schummeln in kritischen Situationen verhindert. Eines aber stört: Für 80 DM darf man mittlerweile besseres erwarten als EGA-Grafiken mit 16 Farben und piepsigen PC-Sound ohne Soundkarten-Unterstützung. Somit ist der Einstand in die Oberklasse zwar gelungen, aber für den Sprung in die Hightage reicht es noch nicht.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	3
Spielablauf.....	8
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

„ZUFRIEDENSTELLEND“



KONVERTIERUNG RACE DRIVIN' (PC)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Domark, U.K.,
Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jetzt dürfen auch PC-Besitzer Kopf und Kragen in Loopings und Steilwandkurven riskieren, Domark macht's möglich. Da der normale Durchschnitts-PC etwas mehr Rechenleistung hat, läuft die Grafik ab 12 MHz schon recht flüssig, auch ist die Steuerung, zumindest die über die Tastatur, wesentlich besser geworden. So gut, daß man die Kurse sehr schnell im Griff hat - und das ist schlecht. Denn so hat man zu schnell alles gesehen, und es stellt sich angesichts der wenigen Features Langeweile ein.

Das einzige, was vielleicht noch etwas Reiz ausübt, ist die Möglichkeit der Rechnerkopplung, ansonsten aber ist man auf dem PC mit 4D Sports Driving wesentlich besser bedient. Noch eine Warnung an Soundblaster-Besitzer: Das Programm ist mal wieder eines von der Sorte, das eine bestimmte Adresslage der Karte erwartet und gnadenlos abstürzt, wenn's nicht stimmt. Im Notfall das Programm dann einfach mit RACEVGA/N starten..

man



▲ Mit Vollgas in den Looping - auch bei 12 MHz!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG FIRE & ICE (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM,
Hersteller: Graftgold, England,
Muster von: Die Cassette, 4950
Minden.



▲ Ein Feuerwerk an Grafik
und Spielspaß

Bei Graftgold liebt man die Extreme: nicht lauwarm oder al dente soll es sein, nein, Feuer und Eis sind die Pole, die das Spiel bestimmen. So rutscht unser Held, Cool Coyote, entweder über aatglatte Eisflächen, kämpft sich ein paar Levels durch Südamerika bis in die Sabara und geht zwischendurch zur Auffrischung unter Wasser. Ein Spaziergang ist das aber nicht: Pinguine und Feuerpriester, Endgegner und Schneelawinen, Möwen und Eskimos kreuzen seinen Weg und lassen sich nur ungern durch Coyotes Eisblasen einfrieren. Die Hektik hält sich jedoch in Grenzen - der Technik sei dank! Denn nicht nur das Scrolling wurde von der Amiga-Version auf den Atari gerettet, auch Grafik und Animation kommen brillant auf dem ST rüber. ST-Besitzer hatten ja in der letzten Zeit wahrlich wenig Grund zur Freude, und umso mehr darf jetzt gejubelt werden. Fire & Ice ist nämlich nicht nur technisch ein Meisterwerk, sondern spielerisch eines der besten seiner Gattung!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



KONVERTIERUNG THE COOL CROC TWIN (Atari ST)

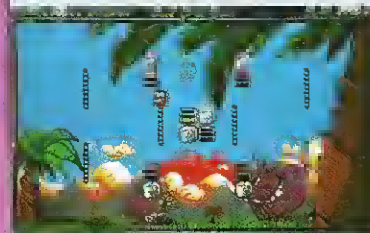
Empf. VK-Preis: ca. 80 DM,
Hersteller: Empire, Muster von:
Die Cassette, 4950 Minden.

Das hat man wirklich fein gemacht, und die Zwillinge auf den ST gebracht. So wie beim Amiga-Original, wird das spielen leicht zur Qual - findet man nicht den richtigen Dreh.



Dank Spezi-Steuerung tut's aber nicht weh. Auch ansonsten geht alles klar, die Grafik ist auch wunderbar, vom Sound woll'n wir mal nicht groß reden. Kurzum: Dies Game ist was für jeden.

kate



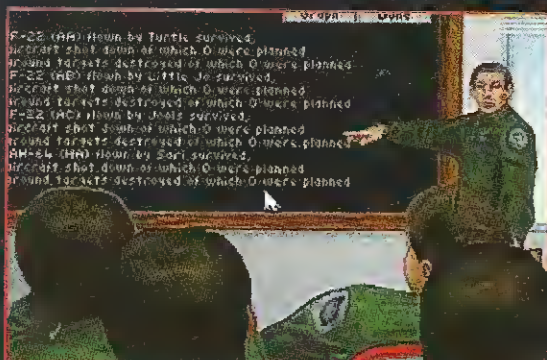
▲ Ein Twin kommt selten allein

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ATAC



ATAC

THE SECRET WAR AGAINST DRUGS



Schlagen Sie zurück mit ATAC!

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse




Man schreibt das Jahr 2003. Ein Problem, das die Menschheit schon im letzten Jahrhundert heimgesucht hat, wirft bereits einen dunklen Schatten auf die Zukunft. Drogen!

Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu tun. Deshalb wird eine geheime Elitetruppe aufgestellt, deren verschlossene Akten mit den Buchstaben ATAC gekennzeichnet sind: Das *Advanced Tactical Air Command*.



Ihnen stehen acht Piloten, acht F-22-Jäger und acht Apache-Kampfhubschrauber zur Verfügung, die auf einem geheimen Flugplatz in Kolumbien stationiert sind. Sie müssen nun eine Strategie entwickeln und durchsetzen, mit der die vier unermesslich reichen und mächtigen Drogenbarone in die Knie gezwungen werden können.



Bauen Sie ein Geheimdienstsnetz auf, studieren Sie die Aufklärungsberichte, und schicken Sie dann Ihre Piloten los, um Kokainfabriken, Plantagen oder Drogen, die auf dem Land-, See- oder Luftweg transportiert werden, zu vernichten. Machen Sie sich aber auf erbitterte Gegenwehr gefaßt! Die Drogenbarone werden technisch hochentwickelte Flugzeuge und Raketen gegen Ihre Truppe einsetzen.



ATAC ist die erste in einer Reihe neuartiger strategischer Flugsimulationen von MicroProse. Um darin Erfolg zu haben, reicht es nicht aus, ein guter Pilot zu sein. Sie müssen außerdem eine gute Strategie ausarbeiten. In dieser Simulation zählen also vor allem Ihre Entscheidungen!

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC. Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK. Tel: 0666 504 326

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Gewinnen mit ASM!

Erfahrene ASM-Leser wissen, daß es unter einer solchen Überschrift nicht um das Einheimsen materieller Dinge gehen kann. Für alle anderen sei es hiermit gesagt. Heute machen wir wieder einen geistigen Schritt voran, indem wir uns zur Abwechslung nicht über die Dinge aufregen, die sanst immer den Blutdruck steigen und die Schläfen pulsieren lassen. Schönen Dank übrigens für die ältankerweise eingegangenen Urlaubsgrüße unserer Leserschaft. Ich habe sie nicht angepinnt. Nicht mein Ding. Wirkungslos übrigens auch: Kettenbriefe! Für so einen Quark habe ich überhaupt keine Zeit. Und jetzt noch der Leser-Banus: Ab sofort keine Xe mehr! Und die Leser-Frage, die in der nächsten Ausgabe aufgelöst wird: Wie heißt das T, das immer klingelt? Sa, jetzt seid Ihr wieder mit Schreiben dran! Zilch, Ever Uli

ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege
Bitte beim Absender die Telefonnummer angeben!

"Freude & Fragen"

(...)

2. Ich war sehr erfreut darüber, daß Ihr eine Demo-Ecke eingeführt habt, doch leider mußte ich feststellen, daß diese nicht lange bestand. Eines Tages suchte ich vergeblich nach diesem Teil der ASM. Warum habt Ihr diese Seite abgeschafft? Be-

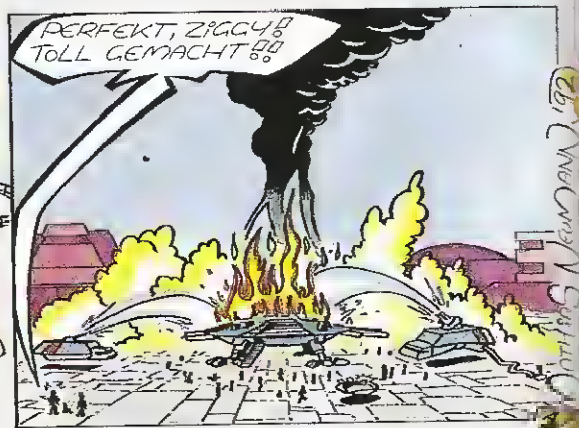
kommt Ihr nicht genug Demos? Ich habe eine ganze Diskettenbox voller Demos. Laßt es mich wissen, wenn welche zum Testen benötigt werden!

3. Jetzt muß ich Euren Aboservice einmal loben: Meine letzte ASM kam statt zwei Tage später, zwei Tage früher. Wie habt Ihr das gemacht?

4. Ich würde Euch vorschlagen, doch einmal eine Rubrik für PDs einzurichten. Ihr müßtet nicht jedes Programm ausführlich testen. Ein paar Informationen über die neuesten Programme würden schon ausreichen. Ich glaube, daß Ihr Euch damit bei vielen Leuten sehr beliebt machen würdet.

5. Wie war das noch gleich? Habt Ihr nicht einmal eine Aktion "Wer programmiert das beste Adventure mit den ASM-Testern" gestartet? Wann werden diese Spiele fertig sein? Wißt Ihr schon für welche Computertypen die Games sein werden?

Buddy Casino



(Anm. d. Red.: 2. Tja, was hier in letzter Zeit an Demos eintrudelte, war alles in allem nicht der Rede wert. Laß mal rüberwachsen, und Du kriegst einen Credit.

3. Das ist wie der tausendste Versuch eines Erfinders, die unmögliche Maschine zu konstruieren - auf einmal funktioniert sie. Geb' doch mal schnell zum Fenster und mach' es auf. Hör' genau hin. ... na, ist unser Jubelgeschrei angekommen?

4. Was es an PD-Spielen gibt, kann man beinahe komplett auf die Halde hebeln, und Anwenderprogramme sind nicht so unser Ding. Dafür stellen wir aber Shareware vor. Ist das etwa nix?

5. Die Frist für die Abgabe dieser Spiele haben wir bis zum Jahresende verlängert. Wollen mal sehen, für welche Computersysteme hier was eintrudelt. Für Amiga wird sicherlich was dabei sein.)

"TBird & Abo"

Ich bin seit Eurer Ausgabe 1/90 einer Eurer treuesten Leser. Darum finde ich, daß es an der Zeit ist, Euch einmal zu schreiben. Also, der neue Look der ASM ist echt geil. Das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlicher geworden, endlich ist wieder mal Ordnung im Heft, sind mehr Bilder im Heft, und das mit den Konvertierungen ist 'ne super Idee. Bloß bitte ich Euch, zu den Spielen auch das System mit hinzuschreiben, da es schon vorkam, daß es fehlte und ich raten mußte. Genug des Geschwafels, kommen wir zum eigentlichen Teil des Briefes, den Fragen.

1. Ich möchte mir am Ende des Jahres den TBird kaufen. Nun habe ich erfahren, daß der TBird eine reine Spielmaschine sei. Stimmt das?

2. Falls die Antwort 'Ja' lauten sollte, welchen Computer könntest Du mir empfehlen, wenn ich zum Teil spielen, aber auch Anwendung betreiben will?

3. Gibt es jetzt Powermonger auf dem PC? Falls nicht, wann erscheint es?

4. Nach langem hin und her habe ich mich entschlossen, die ASM als Abo zu beziehen (ich hoffe, das freut Euch). Neulich hörte ich aber von meinem Freund, daß das was in der Anzeige "...noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin..." steht, gar

nicht stimmt (und langsam glaube ich das auch). O.k., das mit der Post dazu könnt Ihr nichts, aber er sagte noch etwas davon, daß die ASM zu spät komme und da streikte die Post nicht. Stimmt das?
(...)

Bierpumper Barthel

(Anm. d. Red.: Das Problem mit der fehlenden Systemangabe ist endgültig ausgeremert. Wie Du unter Umständen schon gemerkt haben wirst, geben wir jetzt ja zusätzlich noch die Ausgabe mit dem Ur-Test eines Programmes bei der Konvertierung an.

1. + 2. Der TBird ist ein PC wie je-

Soundman, - blaster oder was auch immer - irgendwas mit einem Gameport halt, großer Platte, mind. 2MB RAM etc.

3. Powermonger gibt's bereits für den PC. Müßte eigentlich überall erhältlich sein.

4. Klar freut uns das. Wenn mir also ein Leser einen Gefallen zu Weihnachten tun will: Abonnieren!

Es ist richtig, daß in letzter Zeit - nicht zuletzt durch den Poststreik bedingt - die Abos verspätet bei den Lesern in manchen Postleitzahlenbereichen eingetroffen sind. Bei dem Vertriebssystem, das wir in grauer Vorzeit nutzten,

"Brief des Monats"

(...)

Aber Ihr könntet doch auch mal 'ne Leserbrief Top 10 und Flop 10 machen. Der beste Leserbrief erhält das beste Spiel des Monats, der schlechteste Leserbrief das schlechteste Spiel des Monats. Das wäre doch echt cool.

A.T.B.

(Anm. d. Red.: Und Du meinst, Du wärest dann einer der Anwörter auf... aber lassen wir das. Ja, witzig ist die Idee schon, aber wenn wir Briefe prämiieren, strengt sich jeder an, den 'Brief des Monats' zu schreiben. Das ist eindeutig die falsche Motivation, einen Brief an uns zu schreiben - nicht zuletzt aus den Leserzeitschriften ersehen wir, was wir am Heft ändern müssen.)

"Shareware & Shots"

(...)

Interessant wäre es auch, wenn Ihr (wie im PC Kasper) einige Seiten für Shareware Games ausnützen würdet. Es gibt auch in diesem Bereich tolle Produkte. (...)


Testet Ihr die Spiele richtig, oder seht Ihr sie Euch nur an? Damit meine ich: Bei dem Test von Gunship 2000 waren alle Screenshots nur am Anfang einer Mission gemacht. Das erkennt man an der Echtzeituhr am Monitor und daran, daß die Waffen alle noch vorhanden sind!

Eternam - alle Screenshots nur aus dem 1. Level (Mittelalter), Shuttle - alles Cockpit Fotos usw. (...)

Sandman

(Anm. d. Red.: Qualitativ hochwertige Shareware-Spiele stellen wir sowieso vor (schon gemerkt?). Normalerweise kriegen unsere Leser sowas mit, ohne daß wir 'ne Extra-Seite draus machen müssen. Sicherlich hast auch Du das mitbekommen, ist Dir aber durch die politischen Wirren der letzten Zeit wieder aus dem Gedächtnis geflutscht.

Das 'Übel' mit den Screenshots resultierte daraus, daß seinerzeit Test- und Foto-Session getrennt voneinander abgelaufen sind. Wenn man also die Fotos für ir-



KINGSOFT GmbH - Grüner Weg 29 - D-5100 Aachen

An
Tronic Verlag
Redaktion "ASM"
Herrn Martin Klugkist
Am Stad 35
3410 Eschwege

KINGSOFT
Vertrieb von Software
und Freizeitartikel GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Telefon 02 41/15 20 51
Telefax 02 41/15 20 54

Aachen, den 16.7.92

Sehr geehrter Herr Klugkist,

hier die Stellungnahme zu dem Leserbrief in der ASM 7/92:


Das Spiel "Locomotion" wurde der Firma Kingsoft als eigenständige Entwicklung angeboten. Ein Spiel gleichen Inhalts war nicht bekannt. Dabei gilt es zu bedenken, daß es unmöglich ist, sämtliche in Zeitschriften, als PD etc. erhältlichen Programme zu kennen, genauso wie es für einen Buchverlag schwierig ist, zu überprüfen, ob die Idee eines Romanes neu ist oder nicht. Wir haben uns "Locomotive" angesehen, allerdings halten sich die Ähnlichkeiten und meiner Meinung auch die Spielbarkeit in Grenzen.

Weiterhin sollte man beachten, daß wirklich neue Spielideen sehr selten sind. So wurde vor nicht allzu langer Zeit eine neue Version von "Space Invaders" veröffentlicht. Ein bekanntes russisches Denkspiel mit "Klötzchen" ist zwar in unzähligen PD-Versionen in Umlauf, wird aber in einer überarbeiteten Version zur Zeit für einen dreistelligen (!) Betrag vertrieben.

Wir bedauern, daß die Firma Kingsoft eine nicht völlig neue Idee umgesetzt hat. Gleichzeitig versichern wir hiermit, daß dies völlig unabsichtlich geschehen ist.

Für evtl. Rückfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen


(Bernd Kühnast)

Geschäftsführer
Fritz Schäfer

Amtsgewicht Aachen
HRB-Nr. 3730

Commerzbank Stollberg
(BLZ 390 40013) Kto. 3611114

Postgigant Köln
(BLZ 370 10050) Kto. 1359 50 504

Diese Stellungnahme der Fa. Kingsoft erreichte uns bezüglich des in ASM 8/92 veröffentlichten Leserbriefes "Altideen-Recycling".

der andere auch - er hat bloß einen schwarzen Anstrich. Für dasselbe Geld bekommt man inzwischen schon eine Maschine mit besseren Werten. Laß Dir einfach mal bei einem kleinen Händler ein Angebot über einen PC in dieser Preislage mit den erforderlichen Karten (VGA mit 512K,

kam das auch immer wieder vor, und deshalb läuft die ASM jetzt auf der Postvertriebsschiene. Das Ergebnis: Es scheint zu laufen. Ich sage 'es scheint', weil ich mich selbst schon zu oft auf die Versprechungen mancher Vertriebsfirmen verlassen habe. Also: Bis hier läuft's. Tbi, toi, toi.)

"Werbung & Wertung"

1. (...) Yo! Also da sich in der letzten Ausgabe (8/92) mal wieder wer beschwert hat, daß zu viel Werbung in Eurer geilen Zeitschrift sei, habe ich mal die Seiten, Werbung usw., gezählt und vieles ausgerechnet. Ich möchte Euch jetzt bitten, einmal eine Ausnahme zu machen, denn es ist was Gutes für Euch. Hier ist eine Gegenüberstellung von vier verschiedenen Blättern:

Amiga Magazin (Werbung 103; Bericht 93; insg. 196; % Werb. 52,55%; Ausgabe 8/92);
Power Play (Werbung 59; Bericht 93; insg. 152; % Werb. 38,82%; Ausgabe 8/92);
Kickstart (Werbung 48; Bericht 84; % insg. 132; Werb. 36,36%; Ausgabe 1/92);
ASM (Werbung 51; Bericht 115; insg. 166; % Werb. 30,72%; Ausgabe 8/92).

Die Zahlen bei Werbung, Bericht, insgesamt stehen für die Seitenzahlen. Das mit dem Amiga-Magazin ist unverschämte. Mehr Werbung als sonstwas, ts, ts, ts! Das ist für alle Leser, die meinen, in der ASM ist zuviel Reklame!!! (Das soll jetzt aber nicht heißen, Ihr solltet mehr davon machen!).

2. Da wir schon mal bei Werbung sind... habt Ihr Euch schon mal

die auf Seite 69 angesehen (8/92) ??? Ehrlich, ich hab mich schrottgelacht! ("Ständiger Promotion mit die günstige Preise"... "Deutsch sprechende Kunden-Service" usw.). Das Ganze ist ein einziger Fehler! Wenn man schon nicht Deutsch kann, sollte man bei Englisch bleiben, 'ne?

3. Äh, irgendwas war noch... ah, yes. Eure Kurzurteile gefallen mir nicht. Sehr gut, gut, zufriedenstellend, mangelhaft und sehr mangelhaft - das geht so nich. Es liegen Welten zwischen befriedigend und mangelhaft! Es muß heißen: Sehr gut, gut, zufriedenstellend, ausreichend und mangelhaft, und wenn das nicht reichen sollte auch noch "absolute Scheiße".

4. Zum Leserbrief CH 2000 (alles 8/92). Meinst Du das Blizzard auf Shareware oder PD für 8 Mark auf'm Amiga?! Du, Uli, ich habe an die 30 Originale (Amiga)! Wie oft wird mein Brief dafür abgedruckt...?

5. Nochmal zu den Xen. Hör' auf damit, Uli! Bringt doch nix. Bei der Umfrage stehen doch auch die verschiedenen Zeitschriften. Wenn Ihr meint, Ihr seid besser, müßt Ihr die anderen Zeitschriften doch nicht indizieren. (...)

6. Uli, liest Du auch gerade "The Stand / Das letzte Gefecht" von Stefan König? Ich meine, die Überschrift zum Ventilator / Big Mac Bros Brief ist irgendwie auffällig.

7. Ich schätze, Uli's Klo ist neongrün/neonlila/neongelb kariert

mit blauen Punkten, stimmt's, Uli? (...)

André Höppner

(Anm. d. Red.: 1. Glaube nicht, daß das noch eines weiteren Kommentars bedarf.

2. Ist auch bei uns gut angekommen. Wir werden den Jungs mal anbieten, daß wir's ihnen korrigieren.

3. Das sehen wir gar nicht so. Ein zehn Jahre alter Citroën GSA ist sicherlich auch mangelhaft, aber man kann trotzdem noch mit ihm fahren - see what I mean?

4. Wenn Du Dich dreißig mal registrieren läßt, könnten wir über einen nochmaligen Abdruck dieses Leserbriefes verhandeln.

5. Ja, okay, genug genörgelt. Ich geb' auf, ich kapituliere. Den letzten Spaß könnt Ihr einem rauben. Ab sofort keine xxxxxxxxxxxx mehr.

6. Nee, les' ich nicht, muß ich Dich enttäuschen. Ich lese zur Zeit so oder so sehr selten - keine Zeit. Meine Regierung hat mir zum Geburtstag 'Stark' geschenkt, und das sammelt jetzt im Schrank in meinem neuen Arbeitszimmer vor sich hin. Wenn ich schon mal Zeit habe, zieh' ich mit ein englisches Video rein oder verziehe mich nach MIDistan.

7. Nein.)

Briefe beantworten, wenn alle anfragenden Leser ihre Telefonnummer (!) angeben würden. Freu' Dich! Und nächstes Mal wollen wir Deinen echten Namen lesen!)

"Definitive Ratschläge"

Ich muß Euch (...) definitiv meine definitive Defensive, ääh, Meinung sagen:

1. Cover: Bringt mal lieber Fotos bzw. Zeichnungen von getesteten Games und die Schlagzeilen etwas kleiner bitte! (...)

2. Werbung: Jetzt bitte keine Vorträge über Eure finanziellen Möglichkeiten. Die ganze Computer (-software) Werbung ist ganz o.k., aber die Zigarettenwerbung könntet Ihr ruhig weglassen, da nämlich viele Jugendlichen Eure Zeitschrift lesen (z.B. ich).

3. Secret Service: Die Antworten vom Hint Hunt könntet Ihr ruhig ins "Secret Service-Inhaltsverzeichnis" 'packen'. Außerdem könntet Ihr die Tips und Tricks auch ins "Hauptinhaltsverzeichnis" 'stecken'.

4. News 7/92 S.12: So, wenn ich mir nackte Flittchen anschauen will, kaufe ich mir den Playboy, und nicht die ASM, einverstanden? Ihr könntet höchstens eine nackte (Computer-) platine drucken, na wärdas nichts?

5. Feedback: Affen.....geil! Vor allem die Space Rat-Comics.

Also, im vollen und ganzen schneidet Ihr nicht schlecht ab. Die anderen Seiten (Hitline, Tests, das neue Styling, usw.) sind einfach GUT. Nun noch ein paar Fragen:

1. Weiß man schon wie das nächste Lucasfilm-Adventure heißt (wovon es handelt)?

(Anm. d. Red.: Ganz hinten im Heft findest Du die Generalkarte. In ihr sind etliche Softwarefirmen verzeichnet, die in Deutschland Software produzieren und/oder

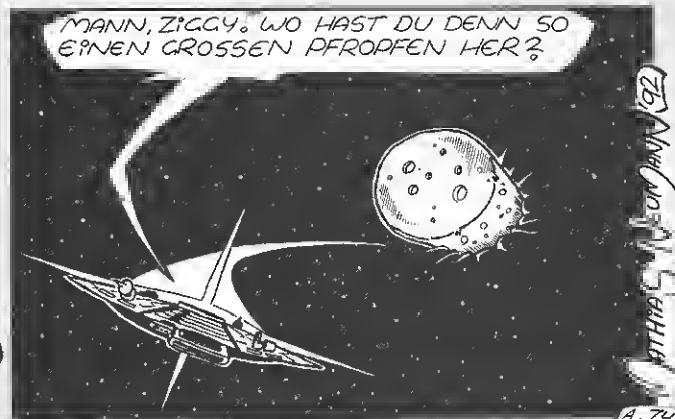
vertreiben. Da wirst Du ganz sicherfündig.

Tips zu Ultima V hatten wir in ASM 5/89. Und jetzt noch ein paar kleine Antworten:

- Weil wir uns sehr darum bemühen.

- Die Adressen der Briefschreiber werden nicht (!) gespeichert.

- Wir könnten wesentlich mehr



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für IBM · AMIGA · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN sowie PC-Soundkarten

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- Laufwerk 3.5 139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

- jetzt nur 199,- DM
- mit CMS CHIPS

- jetzt nur 289,- DM

Soundblaster pro 3 dt. Version

- jetzt nur 398,- DM
- mit Windows 3.1

- jetzt nur 498,- DM

Adlib compatible Soundkarte

- jetzt nur 129,- DM

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- BI TURBO SYSTEM 68020 nur 399,- DM
- BI TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB Ram nur 499,- DM
- BI TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB Ram nur 699,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Ab sofort wird keine Mark mehr
in die Werbung gesteckt!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten **SOFT & SOUND**
Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum:
Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN
... NUR 1x BEZAHLEN - Preise von heute bis morgen!

Druckfehler + Preisänderungen vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 033332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2300 Kiel
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)
Tel.: 0431/970046
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreisel 6
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwederstr. 10
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahorner Str. 11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimaisillienweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamlarstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4250 Bielefeld
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Mollke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Aul dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
W-4600 Dortmund
Slockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Wehr-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Golliesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz
Markenbäckchenweg 24
Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg
Bahnhofstr. 19
Tel.: 02962/6753
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
6348 W-Herborn
Westenwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332
6360 Friedberg
Kaisersr. 201
Tel.: 06031/61917
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr. 8
Tel.: 0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Telefon auf Anfrage
W-7850 Lärach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/533716
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088

W-8360 Deggendorf
Melzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeisergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dillmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Quersstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

2. Wieviel wird der VGA-Blaster kosten?
3. Gibt es North & South auf dem PC?
4. Wieviel kostet das Professional Sound System (News 1/92, S.8/9)?
5. Ich möchte mir eine gute Soundkarte kaufen. Was empfiehlt Ihr mir?
6. Wieviel von wievielen (hört sich komisch an, nicht?) Leserbriefen druckt Ihr pro Ausgabe (Monat)?
7. Was heißt definitiv?
8. Was heißt Defensive?
9. Was heißt ASM?

U.L.I. = Ultimate Look Integrated
Daniel

(Anm. d. Red.: 1. Cover: Ist's recht so mit dem Motiv? Wenn wir die Schlagzeilen kleiner machen, sind es Textzeilen und keine Schlagzeilen mehr.

2. Zigarettenwerbung: Wenn ich jetzt nicht auf die finanzielle Lage zu sprechen kommen darf, kann ich ja über die Problematiken bei der Rentierzucht im Kongo dozieren. An den Fakten ändert das nix, und jetzt reg' Dich nicht so auf, daß Du gleich wieder eine dampfen mußt.

3. Klar, würden wir gerne machen, geht aber vom Platz her nicht. Wir haben so ja schon mehr Einträge im Inhaltsverzeichnis als andere mit allen Tips. Kurz und gut: Sie passen nicht rein, und deshalb sind sie separat.

4. Wenn Du 'nackte' Computerplatinen sehen willst, bist Du a) nicht gerade bei einem Heft, das für so etwas prädestiniert ist und hast Du b) unter Umständen ein Problem, über das sich 1. Deine Mutter, 2. Deine Freundin und 3. auch der nette Psychoanalytiker von nebenan gern mit Dir unterhalten möchte.

Wieder 1. Das nächste Spiel von Lucasfilm wird Indiana Jones VI - Indiana Jones and The Fate of Indiana Jones V and why the film was never made.

Wieder 2. Angeblich unter 1.000 Märker - hängt freilich auch ein bißchen vom Händler ab.

Wieder 3. Jawollja, sogar inzwischen als Low Budget.

Wieder 4. Frag' mal bei Leisuresoft an, die machen Techno Plus in Deutschland. Tel.: (02383) 690.

5. Den PC Soundman natürlich! Gibt's bei uns für lediglich 249 Mark mit jeder Menge Soft- und Hardware! (<- Achtung! Werbung!)

6. Na, so ungefähr, schätzungsweise und über den Daumen gepeilt zwischen 15 und 20 von zwischen 160 und 200, also ca. 10%.

7. Es kluppert das Müble am rauhenden Bart.

8. Und weg!

"Konvertierte Bewertung"

(...)

2. Packt die Konvertierungen doch wieder zusammen, denn jetzt sind sie im ganzen Heft verteilt (finde ich etwas unübersichtlich). Außerdem könnte man diese dann wieder mit Piktogrammen versehen.

3. Ein neues Bewertungskästchen muß her!! Am besten wäre es, wenn jedes System sein eigenes Kästchen hätte, z.B. beim PC würden die Hardware-Voraussetzungen extra stehen oder beim Amiga-Kasten wird angezeigt, ob Zweitlaufwerk, Festplatte, Amiga+, Megabyte unterstützt oder benötigt werden. Ob eine Umsetzung auf andere Systeme geplant ist, kann auch problemlos und übersichtlich eingebaut werden. Die Kästchen dürfen auf keinen Fall wieder so eng und durcheinander werden! Die Bewertungen selbst können so bleiben. Die großen Überschriften kann man durch den Titel des Spiels ersetzen (z.B. Test von Legend, ASM 7/92, S. 54/55).

Blatt ohne Namen

(Anm. d. Red.: 2. An den Konvertierungen schrauben wir derzeit noch, wie Du sicherlich schon gemerkt hast. Wenn sich das nicht gut entwickelt, werden wir's wohl wieder so machen wie ganz früher.

3. Stimmt. Hier wird sich auch was tun. Die Überschriften einfach in die Programmtitel zu ändern, wäre uns zu katalogisierend.)

"Indy Amiga & Fragen"

(...)

1. Wird der ASM-Hit Indy 4 (Adv) auf den Amiga umgesetzt?

2. Gibt es eine Fortsetzung von Monkey Island 2?

3. Wann kommt der ST Nachfolger Falcon 030 heraus, und wird er dem Amiga Konkurrenz bieten?

4. Wo gibt es die CD von Chris Hülsbeck? Ich war schon in fast 10 Geschäften, aber nirgends war sie zu finden. Könnte man sie nicht einfach bei Euch bestellen?

5. Ich hab gehört, daß man Mario Bros. auf den Amiga bringen will, Stimmt das oder was nur ein Gag?

6. Könntet Ihr nicht mal Spiele vom Mac testen. Ich und bestimmt auch andere Leser würden sich darüber wahnsinnig freuen.

O.k. that was it, ich hoffe, Ihr könnt die Fragen beantworten.

Ein kleines Lob auch mal an die ASM Special, die auch wie die ASM ihr Geld mit hohem Maße gerecht wird.

Moritz J.S., the lucky Chuckie

(Anm. d. Red.: 1. Laut Aussagen von Lucasfilm Games wird Indy 4 für den Amiga in diesem Herbst (also nächsten!) erscheinen.

2. Bisher ließ man nichts darüber verlauten - doch niemand weiß, was die Zukunft bringt.

3. Der Falcon wurde auf der Atari-Messe offiziell vorgestellt. Welcher Erfolg ihm beschieden sein wird, steht in den Sternen. Das liegt a) an den Konsolen, b) an Ataris Marketing-Abteilung, c) am Willen der Entwickler und d) zwischen 3 und 3000 anderen Faktoren. Einen ausführlichen Bericht findest Du übrigens in dieser Ausgabe.

4. Beide CDs von Chris Hülsbeck (Shades & Apichya) gibt es exklusiv bei uns. Bei uns zu bestellen wäre demnach nicht nur der einfachste, sondern auch der EINZIGE Weg.

5. Es stimmt nicht, war aber auch kein Gag. Das hat ganz einfach jemand falsch verstanden. Als Heimcomputer-Produkte wird es Dinge wie 'Mario Teaches Typing' geben, und keine Jump&Runs - vorerst. Der Klempner soll schließlich die Nintendo-Hardware verkaufen. Das kann er, das tut er.

6. Wir arbeiten daran.)

"Nemesis auf MSX"

(...)

Ich habe noch meinen geliebten

MSX im Gebrauch und spiele immer mal wieder Nemesis.

Und nun frage ich mich, ob es in Deutschland noch einen Versand oder sowas gibt? Ich brauche nämlich noch Nemesis 2 für meinen MSX. Oder habt Ihr gar noch das Modul oder gar ein Diskettenlaufwerk oder sogar einen MSX 2? Ja, ja, ich habe sehr hohe Anforderungen an Euch. (...)

Michael Hübner

(Anm. d. Red.: Klar haben wir das Modul. Nemesis 3 und Salamander auch - behalten wir aber, weil ICH auch immer mal eine Runde spiele. So, von wegen gute alte Zeit, Erinnerungen, damals als ich noch jung und glücklich war und so. Wenn Du noch was für Deinen MSX bekommen willst, probier' es entweder mal bei einem MSX-Club - findest Du im Verzeichnis - oder bei Roland Toonens Spezialversand, falls der überhaupt noch was in der Richtung macht. Tel.: 02832/78184.)

"Trekkie-Fan"

(...)

Da ich blutiger Anfänger in Sachen Computer bin, habe ich bisher nur Baller-, Olympic- oder Jump&Run-Games gespielt. Nun habe ich Euren Test des Star Trek-Spiels in Heft 4/92 gelesen und fand ihn große Klasse. Da ich ein großer Trekkie-Fan bin, würde ich es mir gern kaufen, aber nur für den Amiga.

Nun aber zu meiner eigentlichen Frage. Bei Euren Test stand, daß es das Spiel nur auf dem PC gibt. Nun habe ich in einer "anderen" Computerzeitschrift gelesen, daß es das Spiel auch auf dem Amiga geben soll. Stimmt das nun, oder nicht? (...)

Joy

(Anm. d. Red.: Star Trek für den Amiga gibt's nicht und wird's voraussichtlich auch nicht geben.)

"Gut mit Ausnahmen"

Ich bin jetzt seit Anfang des Jahres ein ASM-Sammler und habe mich dazu überredet, Dir einen Brief zu schreiben. Ich finde die ASM gut mit ein paar Ausnahmen (ha, ha, mich kannst Du nicht Schleimer nen-

- 1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — ● 59,—
 2. Laufwerk 3,5" für Amiga ● 159,—
 Adlib Musik-Karte/dt. ● 129,— (IBM-PC)
 Advanced Gravis Joystick ● 84,95 (IBM-PC)
 Das Lucasfilm-Buch/dt ● 29,80
 Sound Blaster 2.0/dt ● 239,— (IBM-PC) ● Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips 49,—

COMPUTER-TUNING

Bachler
 Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A-Train/dt	—,—	109,00	—,—	—,—
Aces of the Pacific/dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Amberstar/dt	79,95	V.mö	79,95	—,—
Battle Isle/dt	69,95	89,95	—,—	—,—
Battle Isle Data Disk/dt	44,95	44,95	—,—	—,—
Birds of Prey/dt	79,95	V.mö	V.mö	—,—
Black Crypt/dt	59,95	V.mö	V.mö	—,—
Bundesliga Manager/dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional/dt	69,95	69,95	V.mö	—,—
Carl Lewis Challenge/dt	59,95	79,95	59,95	—,—
Castles/dt	69,95	79,95	—,—	—,—
Centurion — Defender of Rome/dt	29,95	29,95	—,—	—,—
Chessmaster 3000	—,—	79,95	—,—	—,—
Civilization/dt	79,95	94,95	—,—	—,—
Conquestador/dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Crazy Cars 3/dt	59,95	—,—	—,—	—,—
Dagger of Amon Ra/dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Darklands/dt	V.mö	99,00	—,—	—,—
Dark Queen of Kryn	66,95	74,95	—,—	—,—
Dark Seed/dt	—,—	94,95	—,—	—,—
Das Schwarze Auge/dt	74,95	84,95	V.mö	—,—
Deliverance/dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Der Patrizier/dt	74,95	89,95	—,—	—,—
Double Dragon 3/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune/dt	74,95	79,95	—,—	—,—
Dyna Blaster/dt	69,95	74,95	69,95	39,95
Epic/dt	66,95	74,95	69,95	—,—
Eternam/dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Fye of the Beholder 2/dt	V.mö	89,95	—,—	—,—
Falcon 3.0/dt	—,—	94,95	—,—	—,—
Fire and Ice/dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Formula One Grand Prix/dt	79,95	V.mö	79,95	—,—
Gateway	—,—	74,95	—,—	—,—
Global Effect/dt	79,95	84,95	—,—	—,—
Gods/dt	59,95	74,95	59,95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge/dt	69,95	—,—	V.mö	—,—
Gunship 2000/dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Hook/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Hotelmanager/dt	54,95	59,95	—,—	V.mö
Imperium/dt	29,95	29,95	29,95	—,—
Indiana Jones 4 — Fate of Atlantis	V.mö	84,95	—,—	—,—
International Sports Challenge/dt	66,95	79,95	66,95	—,—
Ishard/dt	74,95	79,95	74,95	—,—
Jaguar XJ220/dt	59,95	—,—	59,95	—,—
John Barnes European Football/dt	59,95	—,—	—,—	—,—
John Madden Football/dt	59,95	—,—	—,—	—,—
Kick Off 2/dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Kick Off 2 — Giants of Europe/dt	19,95	—,—	V.mö	—,—
Kick Off 2 — Return to Europe/dt	19,95	—,—	19,95	—,—
Kick Off 2 — Winning Tactics	19,95	—,—	19,95	—,—
Legend/dt	72,95	79,95	72,95	—,—
Leisure Suit Larry 5/dt	74,95	82,95	—,—	—,—
Lemmings/dt	44,95	44,95	44,95	—,—
Lemmings Data Disk/dt	44,95	59,95	44,95	—,—
Lure of the Temptress/dt	69,95	79,95	—,—	—,—
Mad TV/dt	74,95	89,95	V.mö	—,—
Might & Magic 3/dt	74,95	89,95	—,—	—,—
Parasol Stars/dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Perfect General/dt	79,95	89,95	—,—	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk/dt	69,95	79,95	—,—	—,—
Pinball Dreams/dt	59,95	V.mö	—,—	V.mö
Pirates/dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space/dt	79,95	89,95	V.mö	—,—
Police Quest 3/dt	74,95	79,95	—,—	—,—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—	—,—
Populous 2/dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Prophecy of the Shadow	—,—	74,95	—,—	—,—
Railroad Tycoon/dt	79,95	89,95	79,95	—,—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Rampart/dt	V.mö	79,95	—,—	—,—
Red Baron/dt	74,95	82,95	—,—	—,—
Risky Woods/dt	59,95	—,—	—,—	—,—
Secret of Monkey Island/dt	69,95	89,95	74,95	—,—
Secret of Monkey Island 2/dt	79,95	89,95	—,—	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	—,—	37,95	—,—	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk.	—,—	29,95	—,—	—,—
Silent Service 2/dt	79,95	79,95	79,95	—,—
Sim Ant/dt	89,95	89,95	—,—	—,—
Sim City & Populous/dt	74,95	74,95	74,95	—,—
Space Quest 4/dt	74,95	82,95	—,—	—,—
Special Forces/dt	79,95	V.mö	79,95	—,—
Starbyte Super Soccer/dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek/dt	—,—	79,95	—,—	—,—
Storm Master/dt	69,95	72,95	69,95	—,—
Striker/dt	59,95	—,—	—,—	—,—
The Games '92/dt	72,95	79,95	72,95	—,—
The Humans/dt	V.mö	V.mö	V.mö	—,—
Their finest hour/dt	69,95	69,95	72,95	—,—
Their finest hour Mission Disk/dt	32,95	32,95	32,95	—,—
Turrican/dt	24,95	—,—	24,95	9,95
Turrican 2/dt	24,95	—,—	24,95	19,95
Ultima 6/dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7/dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)/dt	—,—	89,95	—,—	72,95
Ultima Underworld/dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Utopia Data Disk/dt	37,95	—,—	37,95	—,—
Wing C. Secret Mission 1 o. 2	—,—	37,95	—,—	—,—
Wing Commander Deluxe Edition/dt	—,—	99,00	—,—	—,—
—Wing Commander+Secret Missions 1&2	—,—	—,—	—,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2	—,—	44,95	—,—	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—	—,—
Wizardry 7	V.mö	V.mö	—,—	—,—
Wrestle Mania/dt	59,95	69,95	59,95	39,95

MEGAHITS

1869/dt	75,—	Amiga
Battle Isle Data Disk/dt	89,—	IBM-PC
Civilization/dt	45,—	Amiga&IBM-PC
Das Schwarze Auge/dt	79,—	Amiga
Dungeon Master/dt	95,—	IBM-PC
Perfect General/dt	75,—	Amiga
Sensible Soccer/dt	85,—	IBM-PC
The Games '92/dt	79,—	Amiga
	89,—	IBM-PC
	59,—	Amiga&Atan ST
	73,—	Amiga
	79,—	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)

oder **portofrei per Vorkasse** (Bar. Scheck).

Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V.mö = Vorbestellung möglich

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

nen). Dieser Brief bezieht sich nur auf Ausgabe 7/92. Erst einmal muß ich Dir recht geben, Ihr könnt wirklich nichts dafür, wenn die Post streikt. Ich finde das idiotisch, daß sich ein paar Abonnenten beschwert haben, gucken die etwa keine Nachrichten?

Jetzt möchte ich etwas zu dem Brief von Michael Meinert sagen, ich glaube nicht, daß dieser Rückblick überhaupt einen interessiert hat, ich glaube, er wußte nur nicht was er schreiben sollte. Jetzt meine Äußerung zu dem Brief von Volker Lüdecke, sei doch froh, wenn die Preise im ASM-Bazar so billig sind. Jetzt eine Frage an Dich, Uli, warum sollen denn die ASM-Leser das Rückporto für die Police Quest I-Seite bezahlen, Ihr habt doch die Scheiße gebaut. (...)

Dann habe ich zum Schluß noch eine Frage, könnt Ihr im ASM-Bazar nicht auch Disketten-Boxen verkaufen? (...)

Thorsten Stolpmann

(Anm. d. Red.: Ich habe noch nie jemanden einen Schleimer genannt. Das mit dem Porto. Nun, es gibt genügend Verlage, die so etwas schweigend unter den Teppich gekehrt hätten, und außerdem wäre es ja sehr nett von den Lesern, die die Lösung wirklich brauchen. Na ja, und wenn man dann bedenkt, daß in allen Heften, die wir selbst ausliefern, die Seite schon drin ist, und... jaaa, war unser Fehler, Du hast Recht, unser Kopf liegt auf dem Hackklotz. Tut uns furchtbar leid, muß aber so gemacht werden - vielleicht als göttlicher Ausgleich für die Briefe und Postkarten, die hier jeden Tag per Nachporto eintrudeln, weil man sich zu fein war

oder keinen Bock hatte, eine Marke draufzupappen. Bitte nicht krumm nehmen!

Wir verkaufen im Bazar den Disk-Quader, der eine Art Diskettenbox darstellt.)

"Veranlassung"

Was mich veranlasste, diesen Brief zu schreiben, sind zwei Dinge:

1. Ist der allgemeinen Leserschaft schon einmal aufgefallen, daß in der Chris Hülsbeck CD "SHADES" unter "Acknowledgements from the Publisher go to: " (Anerkennung des Veröfentlichters gehen an) der Name Ullrich Mühl steht? Der Name Ullrich Mühl ist doch wohl der Taufname von unserem Uli!! Also, Uli, was hat Dein Name da verloren?! Außerdem stehen da noch einige andere interessante Namen, wie z.B.: Jochen Hippel, Manfred Trenz, usw. Das zweite Anliegen meines Briefes ist folgendes:

Könntet Ihr unter "Checkpoint ASM", genauer in der Top 5 der jeweiligen Redakteure statt deren Gesichter (zwar ganz nett, aber) nicht die jeweiligen SCHREIBTISCHE abbilden. Es wäre doch sicher mal ganz interessant zu sehen, wie und wo und unter welchen Bedingungen (vielleicht hat Ulis Büro kein Dach) die ASM hergestellt wird.

Cobra

(Anm. d. Red.: 1. Ja, ich weiß, die Nasen haben meinen Namen falsch geschrieben! Ullrich, mit einem 'l'! Ach, warum der da steht? Nun ja, man kennt sich halt auch untereinander und so, und da werden schon mal Grüße ausgeschickt.

2. Mein Schreibtisch war schon mal in der Hitline. Na, kommt die

Erinnerung?. Und übrigens hat mein Büro ein Dach (baba, Du dachtest wohl ich bin so blöd und schreibe, daß mein Büro überdacht ist, was?). Vielleicht hat Dein Hut ja eine nasse Krempe und Deine Hose einen feuchten Boden. Weiß nicht, ob wir diese Idee umsetzen.)

"Flop vergessen?"

Wie (fast) jeden Monat schlug ich auch im Juni die neueste Ausgabe Eures Magazins auf (welches ich, nebenbei gesagt, ganz hervorragend finde), und nach einiger Zeit wollte ich mir, wie auch (fast) jeden Monat die Rubrik "Flops des Monats" durchlesen. Doch nach einigem Suchen stellte ich mit Entsetzen fest, daß diese Rubrik fehlte. Ich möchte Euch bitten, sie, falls Ihr sie nicht aus Versehen vergessen habt, wieder in Euer Magazin aufzunehmen und hoffe, daß ich sie in der nächsten Ausgabe wieder mit Begeisterung lesen werde. (...)

Jan

(Anm. d. Red.: In Ausgabe 7 gab's tatsächlich keinen Flop des Monats - es war ganz einfach kein Programm soooo schlecht, als daß es eine solch unfreundliche Behandlung verdient hätte. Keine Bange, der Flop bleibt Euch erhalten.)

"Stock-Frage"

(...)

Ich weiß, was die Kerzen an der Wand (7/92, S.117) und der Stock da machen!! Die Kerzen leuchten und der Stock schaut ihnen dabei zu. (...)

Ehrthier Sisters

(Anm. d. Red.: Hurra, das ist RICHTIG! Du hast hiermit den ersten von einhundert Punkten gesammelt, die Du brauchst, um in die Endauslosungsrunde um das Ferienhaus in Flämisch-Ougaduguou (oder wie man das schreibt) zu kommen. Einen Herzlichen und 'Weiter so!')

"Grausame Fusion"

(...)

Jungs (und Mädels), ein paar Worte zum Thema Stil: Im Moment liest sich Euer Blatt wie eine grausame Fusion zwischen Frankfurter und dem ühlen Machwerk, zu dem Mani übergelaufen ist. Wo bleibt Euer Witz? Mir tränen jedenfalls schnell die Augen, wenn ich mir heute 'ne '89er ASM angucke (tja, das waren noch Zeiten, schnief). Zum Thema Überschriften, falls Ihr es noch nicht gemerkt habt: die Dinger sind zum Teil erschreckend peinlich (7/92: "F-29 goes Space").

Wieso preist Ihr auf Supertext (Computer Quarter) zuerst groß die ersten Screenshots von KQ VI und SQ V an und habt dann für beide Games DREI Fotos, habt Ihr das nötig? Was für Dankeschöns kriegt man von VTO, 7/92, S.12 (ich tippe mir nämlich nicht die Finger wund, um dann mit 'nem Pomo-Kuli "be-lohnt" zu werden)?

Bringt doch mal ein Uli-Special mit den coolsten Sprüchen. Wo wir schon dabei sind: Mich würde interessieren, wie andere Leser über Stil und Überschriften denken. (...)

Bleibt noch zu sagen, daß Radkap-pen doch nicht sprechen können, wie meine beigelegte 34-seitige Langzeitstudie mühelos beweist (Anlage I).

Marcus



Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Einzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programme	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abandoned Places	79,95	-	82,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apodya	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T. 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.C. Kid	a.A.	-	a.A.
Betrayal of Kond.	a.A.	a.A.	a.A.
Bitmap Brother Col.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Caesar	a.A.	-	a.A.
Car Driver, Bard's Tale 1	a.A.	-	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	79,95
Castles	72,95	-	14,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Crisis i.t. Grenlin	-	-	184,95
Cruise for Corps	72,95	72,95	79,95
Cure of the Tempress	72,95	-	79,95
Cyber 28k	a.A.	-	79,95
Dark Quest	-	-	104,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	-	-	-
Dynablaster	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	84,95
Dark Sun	a.A.	-	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Designs	64,95	64,95	-
D. Generals	64,95	-	94,95
Dungeon Master	-	-	79,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	a.A.
Elvira 3	a.A.	-	89,95
Elvira 3	a.A.	-	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	74,95	-	92,95
Eternity	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3000	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	a.A.
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 M1	-	-	64,95

Programme	AMIGA	ATARI	IBM
Files & Ice	64,95	a.A.	a.A.
Flight o.f. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Gateway	-	-	84,95
Global Conquest	a.A.	-	107,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Global Effects	72,95	-	72,95
Grady, Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heintzball dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357h	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	-	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 2	a.A.	-	84,95
Jaguar X-220	14,95	-	a.A.
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
John Madden Football	64,95	-	-
John Barnes Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knightmare 2	87,95	87,95	94,95
Knightmare 3	a.A.	-	89,95
Lead & Load	-	-	114,95
Lead & Load Phobos	-	-	-
Legend	72,95	-	78,95
Legend 2	92,95	92,95	96,95
Legend 3	a.A.	-	a.A.
Legend 4	69,95	69,95	74,95
Legend 5	89,95	-	89,95
Legend 6	44,95	-	44,95
Legend 7	38,95	-	86,95
Legend 8	44,95	-	44,95
Legend 9	67,95	-	84,95
Legend 10	69,95	69,95	84,95
Legend 11	72,95	72,95	79,95
Legend 12	74,95	74,95	81,95
Legend 13	59,95	59,95	78,95
Legend 14	-	-	72,95
Legend 15	79,95	79,95	a.A.
Legend 16	89,95	89,95	a.A.
Legend 17	-	-	a.A.
Legend 18	89,95	89,95	94,95

Programme	AMIGA	ATARI	IBM
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	68,95	69,95	-
Parzer Battles	64,95	-	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	-	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	-	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Planet's Edge	-	-	89,95
Prophecy of the Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Power Hits	64,95	-	-
Power Manager	74,95	74,95	87,95
Psyberg	64,95	-	-
Punch Out	64,95	64,95	72,95
Raiders	a.A.	-	78,95
Raided Tycoon	78,95	74,95	84,95
Raid Zone	a.A.	-	-
Rex Nebula	a.A.	-	a.A.
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Sanctuary	78,95	-	79,95
Secret Weap. & Lurk	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle.deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim And dt.	-	-	89,95
Space Crusade	84,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	-	-	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	89,95
Spellcraft	a.A.	-	a.A.
Spelljammer	a.A.	-	a.A.
Star Control 2	a.A.	-	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	-	a.A.
Suspicious Cargo	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Underworld	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
War of the Rocks	a.A.	-	a.A.
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95

1./2. Okt. '92 große Fete
bei Funny Software
1. 2 jähriges Jubiläum Stuttgart
2. 1 jähriges Jubiläum Freiburg
3. Neueröffnung Düsseldorf
Feiern Sie mit uns.
In allen Filialen ist der Bär los.
Viele Überraschungen!!!

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW / 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Gravis schwarz DM 92,95
Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Synco Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3L A500 DM 189,00
Amiga Action Replay 3L A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Vollplastische Maus DM 119,00
Crystal Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnyline Mouse DM 79,95
Druckeränderer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

WEITERERWEITERUNG FÜR A 500 AUF 1 MB:
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Akku abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

WEITERERWEITERUNG
FÜR A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5.25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3.5", 1.44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5.25", 1.2 MB DM 169,00
Einbaulösungen für 3.5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00
Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00
Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem TurboBoard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00
Sound Galaxy DM 298,00

Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 339,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHENUNGEN Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

(Anm. d. Red.: Während alle anderen noch mit Koble rumbantieren, haben wir schon die Fusion (flacher Witz...). Also, nun ja, in der Umfrage zeichnet sich ab, daß die allermeisten Leser den Schreibstil, so wie er ist, gut finden. Der Humor ist an vielen Stellen ein subtilerer geworden. Nicht so leicht zu finden, nicht so brüllend, sich in das Gehirn schraubend, nicht ganz so aufdringlich aber immer noch vorhanden.

Meine Güte, da mußt Du auch die schlechteste Überschrift des Jahrzehnts raussuchen - die anderen sind alle wesentlich besser, you know.

Frage zu den Screenshots: Wo hast Du das Zählen gelernt?

Wenn die VTO das verschickt, wovon sie gesagt haben, daß sie es verschicken, ist es wesentlich größer als ein Kuli, aber nicht unbegibt sehr viel nützlicher. Haha, kommst Du sowieso nie drauf. Es sind lebensgroße Pappaufsteller von Frau T.O. und ein bißchen Krimskrams.

Das mit dem Uli-Special ist schon eine Idee, wird aber der Verlag wohl nicht machen wollen - schade eigentlich. Aber wartet nur, bis mein erstes Buch fertig ist, an dem ich leider noch nicht schreibe. Eines Tages ist es soweit, und dann wird der Weltöffentlichkeit die lange Kinnlade unterklappen Anlage I? Oh, DIE habe ich gerade in den Zerbacker gesteckt...)

"Kursierende Diskussion"

Bezugnehmend auf die im Feedback seit einiger Zeit kursierende Diskussion über das Für und Wider von Raubkopien möchte ich mir heute einige Anmerkungen erlauben.

Größtes Mitleid erregen bei mir die armen, minderjährigen Schüler, die aufgrund ihrer prekären finanziellen Situation gezwungen sind, arbeitende Menschen um die Früchte Ihrer Mühen zu betrügen. Hierbei sollte sich doch die Fragen stellen, inwieweit das Medium Computer und Unterhaltungssoftware überhaupt für diesen Personenkreis vorgesehen ist. Der eklantante Widerspruch der sich in der Raubkopiendiskussion im Feed-

back auftut, ist derjenige, daß die armen Kleinen zwar Hardware für etliche tausend DM im Kinderzimmer stehen haben, bei hundert Mark für ein legal erworbenes Programm aber in Heulen und Zähneklappern ausbrechen und sich leider gezwungen sehen, auf illegale Methoden auszuweichen. In der Vergangenheit mußte ich mehrfach belustigt feststellen, daß eben dieser Widerspruch noch nicht in das Bewußtsein der Feedbackleser gedrungen zu sein scheint. Angesichts des Preisniveaus eines Computers und dessen Peripherie möchte ich die Frage zur Diskussion stellen, ob das Hobby Computerentertainment nicht vom Grundgedanken her auf eine erwachsene Käuferschicht mit eigenem Einkommen zielt. Software könnte dann in videothekenähnlichen Shops verkauft werden, was sogar die BPS überflüssig machen könnte.

Ich hoffe, daß ich damit einigen "edlen" Raubkopierern ordentlich auf die Füße getreten habe und verbleibe mit vorzüglicher Hochachtung.

Armin M. Armitstead

(Anm. d. Red.: Ist sicher ein Gedankengang, doch übersieht man dabei, daß die Zielgruppe für Computer- und Konsolentertainment zum großen Teil eine minderjährige ist. Die Hardware kommt zu Weihnachten, und was dann fehlt, muß möglichst billig sein.)

"11. Gebot"

Das 11. Gebot:

Wer ASM oder ASM-Special nachmacht oder verfälscht, oder nachgemachte oder verfälschte ASM oder ASM-Special sich verschafft oder in Verkehr bringt, wird mit dem Entzug von ASM oder ASM-Special sowie Tips & Tricks nicht unter 25 Jahren bestraft.

Zenturio + E. Gal

(Anm. d. Red.: Wir haben wohl doch einen ganzen Haufen religiöser Menschen unter unseren Lesern. ... wer hätte das gedacht, wo doch der Computer ein Werkzeug des Teufels ist. Ihr könnt ja schon mal mit dem Bestrafen anfangen, ich fühl' mich heut' nicht so.)



Harold Evers

Am 22.9.57 in München geboren, erst Taxifahrer und Journalist, später Autor (auf dem Weg zum Schriftsteller). Computerlaufbahn beginnt 1987 mit dem Kauf eines ST und der Bekanntschaft von Andreas Niedermeier, mit dem er die 'Weltenschmiede' gründet. Bisherige Veröffentlichungen: 'Das Stundenglas' und 'Die Kathedrale', jüngst: 'Hexuma'.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Schlagzeug in einer Jazz-Band spielen, Volleyball, gute Filme und Comics sammeln, leidenschaftlich Papa sein.

2 Welche Computerspiele gefallen Dir am besten? Lucasfilm-Sachen wie Monkey Island I und -II, Indiana Jones IV und Tetris.

Was sind Deine persönlichen Flaps? Rollenspiele.

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Mark Twains 'Ein Yankee aus Connecticut an König Arthurs Hof', Brian M. Stapleford's 'Die Saga vom Raumpiloten Grainger', Hans Bemmans 'Stein und Flöte'.

Welche Bücher würdest Du in die Tonne klappen? Die neuesten Romane von Stephen King.

4 Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu? Jazz, Peter Gabriel, Sting, Manu Catché, Franz Denton.

Welche Songs schaltest Du ab? Harten Free-Jazz, langweilige stumpfe Rhythmen (O-Ton: "Dieter Bohlen? Wer ist das denn?").

5 Welchen Film könntest Du Dir immer wieder anschauen? 'Mission'.

Von welchem Film rätst Du ab? 'Highlander II'.

6 Welches ist die größte Leistung der Menschheit? Künstlerische und geistige Disziplinen, die der menschliche Verstand hervorgebracht hat.

Welches ist die größte Schandtut? Die Menschheit hat keine Schandtaten verbrochen. 'Mensch sein' ist ein Prozeß, der in sich eine ganze eigene Logik hat.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Lernfähige Menschen, Kinder, Nudelgerichte, ausgeschlafen sein, Optimisten, gute Filme.

Was magst Du nicht? Sture Menschen, Nazis, Sülze, Gewaltverherrlichung, Autofahrer mit Lichtthupe auf der Überholspur, Dogmatiker, 'Tutti Frutti'.

SEIT 4. SEPTEMBER AM KIOSK...

DAS ST ARKT S TU OK SPECIAL



Mit:
ULTIMA 7
DARKSEED
L.G.O.P.2
ULTIMA UNDERWORLD
INDIANA JONES 4
ELVIRA 2
DEADLINE

UND SPECIAL!
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!

...AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spielertips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Quo Vadis,

Die Ultima-Serie erfreut sich ungebrochener Beliebtheit, die Gerüchteküche um weitere Fortsetzungen kocht auf höchster Stufe: Zeit, den Vater dieses Booms zum Gespräch zu laden. Richard Garriott ließ sich auch nicht lange bitten, sondern plauderte munter über alles, was mit Ultima, Origin und Lord British höchst persönlich zusammenhing.

? Richard, Du bist der Erfinder der populärsten Computer-Rollenspiel-Serie, die es gibt. Wann hast Du mit Computern und Fantasy das erste Mal Kontakt gehabt?

! Das ist schon eine ganze Weile her. 1974 war das, in meinem ersten Jahr auf der Universität. Da mußten wir zum ersten Mal mit Computern arbeiten. Fantasy-Literatur wie *The Lord of the Rings* und auch die *Dungeons & Dragons*-Szenarien mochte ich schon seit langem unheimlich gern, und so war die Idee zum Computerspiel geboren.

? Wie erklärst Du Dir die Faszination, die von diesem Genre ausgeht?

! Gute Frage. So genau habe ich mir das noch nie überlegt. Vielleicht sind die Leute so verrückt danach, weil sie dabei in eine völlig andere Haut schlüpfen und Dinge tun können, die sie sonst nie auf die Reibe brächten.

? Bis jetzt umfaßt die Ultima-Serie sieben Teile. Wieviele Fortsetzungen wird es denn noch geben, wenn es nach Dir und Origin geht?

! Als ich an den ersten drei Teilen arbeitete wußte ich nie, ob es wohl wirklich eine Fortsetzung geben würde. Die nächsten Teile waren dann

schon als Trilogie konzipiert. Jetzt arbeiten wir bereits kräftigst an den Nummern sieben bis neun; und auch an der Zehn, in der völlig neue Techniken verwendet werden, wird schon gebastelt. Ich träume da von virtuellen Welten, und die neue Maschinengeneration eröffnet uns da ungeabnte Möglichkeiten. Und danach, naja, sagen wir mal, Ende offen. Solange wir in die Spiele immer wieder etwas Neues einbringen können, werden wir weitermachen.

? Mit Computerspielen befindet man sich ja irgendwie in einem Ghetto, das zahlenmäßig nur ein sehr kleines Publikum anspricht. Will Origin da nicht mal ausbrechen?

! Wir haben auf diesem Sektor zwar mal unsere Fühler ausgestreckt, aber ich denke, wir werden wohl hauptsächlich bei unseren Spielen bleiben. Inzwischen gibt allerdings es zwei Bücher, die auf Ultima basieren, jedoch keines der Szenarien zum Thema haben: *Temper of Wisdom* zum Beispiel. Und in Japan läuft eine sehr erfolgreiche Comic-Serie unter dem Ultima-Titel.

? Wo wir gerade bei Japan sind - da sind Rollenspiele ja auch ungeheuer populär. Die japanische Rollenspiele sehen aber vom Aufbau her ganz anders aus als die bei uns gemachten. Wie schneidet Ultima dort drüben ab?

! Teile von Ultima sind auch für Konsolen



Avatar?

Ein Plauderstündchen mit Richard Garriott

erbällich und verkaufen sich in Japan extrem gut. Wir machen dort genauso viel Profit wie in den USA - das dürfte ein klarer Beweis für die Popularität von Ultima sein.

Dazu gibt es ein paar Spiele, die ich zwar nicht direkt als Clones bezeichnen würde, wo die Ähnlichkeiten mit dem Ultima-Prinzip aber unübersehbar sind. Xanadu zum Beispiel, das es auch hier zu kaufen gibt. Wenn so

ein Spielprinzip übernommen wird, muß wohl auch eine gewisse Nachfrage vorhanden sein, denke ich mal.

? Was die Konsolen betrifft: Hast Du da genauso viel Einfluss auf Gameplay und Qualität wie bei den Computer-Versionen? Bist Du zufrieden mit dem Ergebnis - Du bist ja bekannt für Deine hohen Ansprüche...

! Im Anfang war ich gar nicht so glücklich mit den Resultaten. Da haben wir versucht, die Spiele 1:1 zu konvertieren. Das funktionierte aber nicht richtig, viele der Features waren zu speziell für den PC ausgelegt. Inzwischen sind wir dazu übergegangen, zwar die Grundinhalte der Games zu übernehmen, das Spiel als solches jedoch an die Möglichkeiten der jeweiligen Hardware anzupassen. Das beste Beispiel hierfür ist Ultima auf dem Game Boy. Das ist inzwischen mein persönlicher Ultima-Liebling geworden.

? Was ist denn überhaupt in nächster Zeit von Origin zu erwarten?

! Wie gesagt, wir arbeiten schon fleißig an einem völlig neuen Ultima, der Nummer 10. Ultima Underworld 2 soll bis Weihnachten, Underworld 3 bis nächsten Sommer fertig sein. Und davor natürlich Strike Commander, Privateer - das ist bisher unter dem Arbeitstitel Trade Commander gelaufen, und Ultima 7 Teil 2. Da ist momentan ein richtiger Wettlauf unter den Programmierern in Gange, welches Game wohl als erstes fertig sein wird. Ich möchte mich da auf keinen Gewinner festlegen...

? Wie sieht es eigentlich mit Lizenzen aus? Viele Firmen kaufen doch die Rechte an einem Brettspiel, einem Film oder einem Buch und machen daraus ein Computerspiel. Plant Ihr auch was in der Art?

! Ganz ehrlich: Diese Umsetzungen haben in den USA einen extrem schlechten Ruf. Meistens werden sie dem Vorbild doch in keinster Weise gerecht. Amerikanische Käufer lehnen solche Lizenzprogramme ab, das wäre finanziell gesehen deshalb bestimmt ein Flop. Persönlich würde ich gerne mal was mit Star Trek oder dem Herrn der Ringe machen, aber da ist das Terrain leider schon abgegrast.

? Du magst solche Filme und Bücher also immer noch? Hast Du überhaupt Gelegenheit zum Lesen oder Fernsehen?

! Nein, in punkto Unterhaltungsliteratur überhaupt nicht. Meine normale Lektüre sind Bücher über Astronomie - ein

Hobby muß der Mensch ja haben - und technische Bücher, vor allem Handbücher. Was Fernsehen angeht, sieht es ähnlich aus, da kommen allenfalls wissenschaftliche und naturkundliche Programme in Frage.

? Also überhaupt keine Zeit für Privatleben?

! Wenn Du damit meinst, Zeit, in der ich absolut nichts mit der Firma zu tun habe - nein. Aber das muß ich vielleicht erklären. Wir bei Origin machen eigentlich immer alles zusammen, wir verbringen auch unsere Freizeit zusammen, weil man da immer mal ganz schnell ein Meeting abhalten kann, wenn man einen Gedankenblitz hat. Außerdem macht es eine Menge Spaß. Es hat sich nämlich so eingespielt, daß wir jeden Sommer eine andere Aktivität haben, an der alle teilnehmen. In einem Jahr war es Drachensfliegen, dann Campen und Trekking, dieses Jahr sind Strand-Games angesagt. Wenn man sich so gut versteht wie wir hier bei Origin, dann kann man eben nicht nur bei der Arbeit, sondern auch danach unheimlich viel Fun haben.

Das hört sich zwar fast nach der sprichwörtlichen japanischen Firmenphilosophie an, aber was soll's.

Entgegen anderslautender Gerüchte wird bei Origin übrigens nicht mit EISA-Boards gearbeitet. Entworfen würde zwar auf einem 486er, als Ziel- und Testgerät wird jedoch immer noch der 386er anvisiert. Daß Games wie Wing Commander so irre schnell sind, habe lediglich etwas mit guter Programmier-Technik zu tun, versicherte Richard.

Und da man bei Origin immer die neuesten Techniken im Auge behält, dürfen wir wohl auch bei zukünftigen Programmen mit einigen Überraschungen rechnen. ■

Antje Hink

Ultima VII

Abenteuer auf der Schlangeninsel

Preisfrage: Was kommt vor Ultima VIII? Antwort: Ultima VII Teil 2, The Serpent Isle. Lord British's Ideen für den siebten Teil der Saga waren für ein Spiel zu umfangreich. Also wurde daraus ein zweiter Teil gemacht, der eigentlich ein komplett neues Spiel ist!

ULTIMA VII PART 2: THE SERPENT ISLE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin, USA**.

Batlin, der Bösewicht ist entkommen und durch das legendäre Schlangentor geflüchtet. Dieses Tor, bestehend aus zwei gigantischen aus dem Ozean aufragenden Säulen, erscheint nur bei bestimmten Mondkonstellationen. Durch dieses Tor gelangt man auf die Schlangeninsel, einen Teil des Kontinentes Sosaria, der der Legende nach vor langer Zeit im Meer versunken sein soll. Ultima-Fans werden jetzt wohl aufhorchen! Sosaria, war das nicht der Schauplatz der ersten drei Ultima-Abenteuer? Richtig! Das Abenteuer auf der Schlangeninsel stellt somit eine unmittelbare Verbindung mit der Vergangenheit her. Origin will das zweite Jahrzehnt Ultima jedoch nicht nur durch ausgezeichnete Geschichten einläuten, auch an der Technik wurde gearbeitet. Zwar hat sich am grundsätzlichen Erscheinungsbild wenig geändert, im Detail jedoch wurden viele Neuheiten eingeführt. Euch erwarten Schnee- und Eisregionen, die während der Gespräche erscheinenden Portraits wurden mit viel Akribie schier fotorealistisch gestaltet, jede Menge digitalisierte Sprachausgabe und ein durchgängiger Soundtrack runden das Game ab. Mitte November ist es soweit!

bs



▲ Neues Intro, neues Outfit: **ULTIMA VII, Teil 2** legt mächtig los

PC/IBM

1666 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIR BUCKS VGA DT. ANL.	75,90
ARBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
AIR WARRIOR VGA	75,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	69,90
ASHES OF EMPIRE KOMPL. DT. VGA	95,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED VGA	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROG. VGA DT.	79,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC	85,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONFLICT KOREA - SSI	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	69,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA	95,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
DARKLANDS VGA DT. ANL.	99,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA	75,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUG	
- SCHOKSALKUNGE DT. VGA	89,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - JAWSO.CERBERUS: KOMPL. DT.	89,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMERSTAR- VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	199,90
FREE D.C. DT. ANL. VGA	79,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEIRGE	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPDATE	65,90
GATEWAY - ACCOLADE DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE - KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLBINS DT. ANL. VGA	69,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GO SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GREAT COURTS 2 DT. VGA	69,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	89,90
GUY SPY VGA	89,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	89,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON DETAIL SET 3 1.21	39,90
HEIMDALL KOMPL. DT.	89,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HONG KONG MAH-JONG VGA	75,90
HOOK DT. ANL.	79,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
INDIANA JONES 3 VGA VERSION	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA	75,90
INTERIOR DT. ANL. VGA	75,90
JACK NICHOLS SIGNATURE EDITION VGA	89,90
JIMMY WHITE SNOOKER VGA	79,90
KAISER KOMPL. DT.	75,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KID PIX (D. PAINT FÜR KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KIFFER UTILITY	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2: DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATH RODEOS OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90
LEGEND OF KYRIANDIA VGA	79,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER. VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOR TOWN	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	79,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD T.V. KOMPL. DT.	85,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANAG MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA	69,90
PAINTZIERER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. VGA	99,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERMONGER DT. ANL.	76,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA	69,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
ROCKETEER KOMPL. DT.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SIEGE VGA	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. ANL.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILED DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST 1 VGA	65,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 201	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. VGA	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEEL EMPIRE VGA	85,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. VGA	79,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THAETRE OF WAR DT. ANL. VGA	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90

PC/IBM

THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
TWILIGHT 2000	89,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	79,90
ULTIMA TRILOGY - U4-8 DT. KURZANL.	99,90
ULTIMA 7 UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UNCHARTED WATERS	29,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 - JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	102,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	45,90
WINZER KOMPL. DT.	73,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP. SHIP DT. ANL.	79,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM Sonderposter

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 2 NUR 3.5"	19,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANL.	39,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA	29,90
DEADLINE - INFOCOM	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3.5"	49,90
ELITE	29,90
EPYX SPORTING GOLD KOMPL. NUR 3.5"	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5.25"	19,90
GUNBOAT ACCOLADE	29,90
HARD DRIN 2	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
LEMMINGS	29,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	35,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIGHT & MAGIC 3 ENGL. VERS. VGA	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION, NUR 3.5"	29,90
NAM - VIETNAM	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL, INFOCOM	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	29,90
RISE OF THE DRAGON DT. VERSION NUR 5.25"	49,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3.5"	29,90
SIM ANT. ENGL. VGA VERSION	49,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5"	39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	39,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
SPEEDBALL 2 NUR 3.5	39,90
STORMOVIK SU 26	29,90
STRATGO	29,90
SUPALEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK - SPEC. HOLOBYTE	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TIME QUEST VGA	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
WILLY BEAMISH DT. VERSION VGA NUR 5.25"	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

280 COMPILED - MINDSCAPE	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	99,90
CARMEN WORLD DE LUKE	79,90
CASE OF CAUTION CONDO	79,90
CHESS MASTER 2000	79,90
EUROPEAN CHAMP. SHIP 92	79,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PD & Shareware für 69,90	79,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	79,90
GUNSHIP & MIDWINTER	79,90
ILLUSTRATED ENCYCLOPAEDIA	79,90
INFOCOM COLLECTION	79,90
KINGS QUEST 5	79,90
LARRY 5	79,90
LOOM	79,90
MAGNETIC SCROLL COMPILED	79,90
M1 TANK PLATOON	79,90
MAJAMLS MULTI MEDIA ENCYCL	79,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	79,90
NORTH POLAR	79,90
RAILROAD TYCOON	79,90
REALMS	79,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY THE LUFTWAFFE	79,90
Inc. P80/P386/HE162/D0335	79,90
SPACE QUEST 4	79,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	79,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	79,90
ULTIMA 8 WING COMMANDER 1	79,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	79,90
WILD PLACES	79,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	79,90
WONDERLAND	79,90
WORLD VIEW	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	79,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	79,90
AD LIB KARTE MIT LUKESBOX DT.	79,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	79,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	79,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"/SCHLOSS	79,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	79,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	79,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	79,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	79,90
MAUSMATE	79,90
ROLAND LAFO 1 & MIDI	79,90
ROLAND MIDIBOX MCS 1	79,90
RUBBER PEDALS THRUSTMASTER	79,90
SCREENBAT AKTIVBOXENALLE SOUNDK.	79,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	79,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	79,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	79,90
SOUND GALAXY N X	79,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	79,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE	79,90
VIDEODAS	79,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	79,90
3,5" 2 HD NoName 10er	79,90
5,25" 2 DD NoName 10er	79,90
5,25" 2 HD NoName 10er	79,90

**Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell**

Telefon 08142/9011 & 8079

Telefax 08142/54654

Wial

Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT	79,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDITION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALLEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUCKHORN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	88,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. ANL.	69,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT	39,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL.	39,90
ELVIRA KOMPL. DT	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	40,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	44,90
EXILE DT. ANL.	38,90
FINAL FIGHT DT.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	42,90
Q. LOC DT. ANL.	47,90
GUNSHIP DT.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	29,90
JETSON'S	44,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	54,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT	49,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT	42,90
MAX PACK DT. ANL.	47,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	42,90
CUTRIN EUROPE DT.	47,90
PIRATES DT.	39,90
PITFIGHTER	68,90
POOLS OF RADIANCE	34,90
POTPANIC DT. ANL.	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	44,90
RAIF GLAU EDITION KOMPL. DT.	44,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSON'S DT.	39,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	42,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	47,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	48,90
STARBYTE SYSPERSOCCER DT.	49,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPERMACH	59,90
TERMINATOR 2	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	39,90
TETRIS DT. ANL.	40,90
VOLFIELD	39,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	45,90
WINZER KOMPL. DT.	42,90
W.W.F. WRESTLING	54,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	

Atari/Amiga

1668 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	69,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	86,90
AIRBUS 320 1 MB DT.	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION	
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	79,90
AIR WARRIOR 1 MB	78,90
AGONY DT. ANL.	59,90
ALCATRAZ DT. ANL.	68,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT 1 MB	109,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	59,90
APIDYA ANL. DT.	65,90
ARENA DT. ANL.	59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	69,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS 1 MB	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB	79,90
BATTLE ISLE DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95
BIRDS OF PREY 1 MB DT. ANL.	75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION	68,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90
BOROBODUR DT. ANL.	66,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	75,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1 MB	66,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	66,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT	79,90
CONFLICT KOREA 1 MB	73,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB	85,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	65,90
COVER ACTION KICKBOXING DT. 1 MB	72,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	68,90
D. GENERATION DT. ANL.	54,90
DARGER OF AMON RA 1 MB	79,90
DAK DUECK OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE SCHOKKALKLINGE	79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT 1 MB	69,90
DELIVERANCE DT. ANL.	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	39,95
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	65,90
DINGS DA KOMPL. DT.	49,95
DISCOVERY DT. ANL.	69,90
DOJO DAN. ANL.	42,90
DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSSIMULATION 1 MB	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	85,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EXODUS 3D10 DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB	75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	76,90
FACE OFF - ICEHOCKEY DT.	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FORMULA - GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
G. LOC DT. ANL.	69,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 1/2	65,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	39,95
GLUCKSRAD KOMPL. DT	65,90
GOLBLINS DT. ANL.	65,90
GODS DT.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
GUY SPY 1 MB	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	69,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEMDALL DT. VERSION	75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT	69,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HORN ORDER TOP KOMPL. DT.	49,95
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	69,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB	75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	69,90
JIMMY WHITES SNOOKER DT	69,90
JIM POWER	68,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MACDON FOOTBALL DT. ANL.	65,90
KATHORALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND OF ANL.	69,90
LEGENDO OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LIFE & OATH 1 MB	59,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE	79,90
LOOM KOMPL. DT	69,90
LORE OF THE RINGS DT.	69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	69,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	72,90
MI TANK PLATOON DT.	59,90
MADDOG WILLIAMS DT.	59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	69,90
MARINO MAGNION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB	75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.	54,90

Atari/Amiga

PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
PLAY FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB	69,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
POWERMONSTER DATA DISK DT.	39,99
PROFLIGHT - TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB	65,90
PROJECT 'X' DT. ANL.	59,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RACE DRIVEN DT. ANL.	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
REALMS DT. ANL.	68,90
RED BARON 1 MB	78,90
RECENT KOMPL. DT. 1 MB	78,90
REVOLUTION	
SKATSCHACHKOPF/DOPPELKOPFER/AMSCHE	65,90
RISKY WOODS DT. ANL.	58,90
ROBOCOD JAMES POND 2	58,90
ROBOCOD 3 KOMPL. DT.	58,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR	69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90
SHEN SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANTI KOMPL. DT. 1 MB	69,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT	74,90
SIM EARTH DT.	75,90
SIMPSON'S DT.	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	59,90
SPACE WYCK DT. ANL.	72,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STONE AGE DT. ANL.	65,90
STORM MASTER	65,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB	59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	59,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH72 W. DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS	59,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	69,90
WARLORDS 1 MB	65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	69,90
WINZER - THE DUEL DT.	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFOLD DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT	64,90
ZOOL DT. ANL.	58,90

Preishits Amiga

LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
METAL MASTERS	29,90
MOONLIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 28 FULCRUM	29,90
M.U.D.3. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM - VIETNAM 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 80	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR 17 4 / KARTENSPIELE	29,90
POPULOUS DT.	28,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	48,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	28,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EN UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	20,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARLIGHT	29,90
STARLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARTRIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
STRATAGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	28,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYCON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARWAGES CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
WARLOCK - THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISBRINGER - INFOCOM	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWELS	28,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

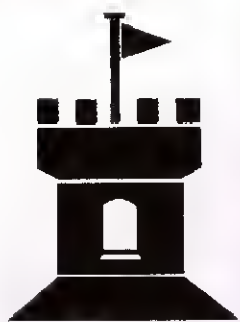
Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER - NICHT LAUFWERK 1541 N	3,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMNO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADE	9,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	20,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DENAVIS	15,90
DOUBLE DRAGON 3 + RODLAND	19,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	9,90
IRON LORD	9,90
MOONLIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE - SSP	17,90
FANZERT DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHAOVOO WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL - ACCOLADE	17,90
STARFLIGHT OT.	24,90
STRATAGO	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

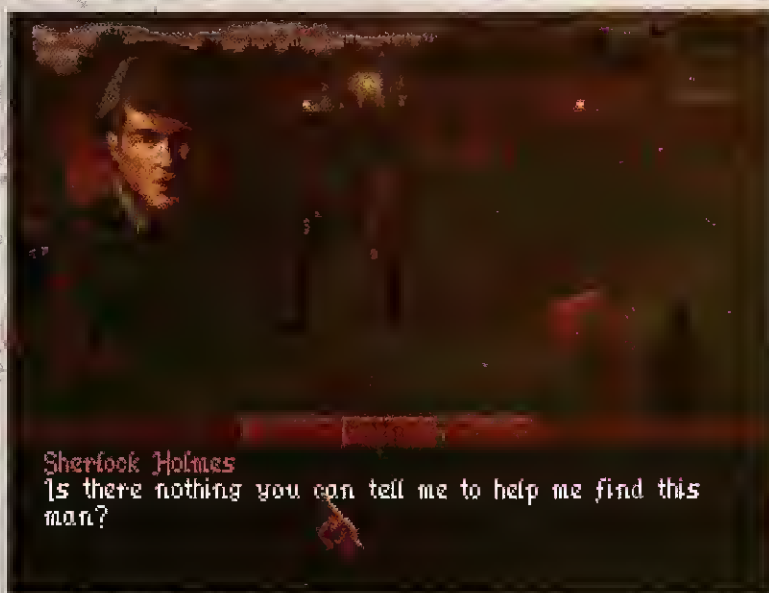
Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIA 2 - PSYGNOSIS	45,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	29,90
BRIQUADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUCKHORN	29,90
CADAVRE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	16,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 20	29,90
CODENAME: ICEMAN - SIERRA - 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
OLYMPIC THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DYNASTY WARS	16,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM	29,90
EPHRAIM OF THE CO. COMPIL.	29,90
F-15 COMBAT PILOT	34,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OUTRIDER 1 MB DT. ANL.	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,9



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: The Case of the Serrated Scalpel

System: PC (empf. 15 MB auf Platte, mind. VGA, unterst. Ad-Lib, Roland, Sound Blaster), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Mustervon: Hersteller.



▲ Denker contra Sportler

Er ist wahrlich unsterblich: Das Vorbild aller Hobbydetektive macht nun auch auf dem Monitor von sich reden. SHERLOCK HOLMES läßt seinen messerscharfen Verstand diesmal jedoch zu Hause, für den Fall des scharfzahnigen Skalpells müßt Ihr Eure eigenen grauen Zellen bemühen.

Gottseidank steht Euch dabei Holmes' treuer, wenn auch etwas beschränkter Begleiter Dr. Watson mit Rat und Tat zur Seite. Pedantisch, wie er nun mal ist, schreibt er alles auf, was Euch an Informationen im Laufe des

Die Nacht des kurzen Messers

Fall für Sherlock Holmes! Rund fünfzig Schauplätze warten darauf, von Euch untersucht zu werden. Von dunklen Speunken über feine Parfümerien bis zu Löwenkäfigen und Leichenschauhäusern reicht die Palette. Wollt Ihr von einem Ort zum nächsten, geht Ihr seitlich aus dem Bild, woraufhin ein Stadtplan des damaligen London erscheint. Darauf sind alle Euch zugänglichen Gebäude und Plätze durch Icons dargestellt, zu denen Euch eine Kutsche (komplett mit Pferd) transportiert.

Schummrig war's im alten London

Grafisch ist The Lost Files of Sherlock Holmes recht ansprechend gestaltet. Die Atmosphäre des regenverhangenen London kommt ganz gut rüber. Nur die Portraits (die bei Unterhaltungen erscheinen) sind teilweise etwas naiv ausgefallen.

Das Spiel wird etwa zeitgleich mit der englischen Version auch in Deutsch erscheinen. Hier hat sich Electronic Arts

Spiele unterkommt. Auf diese Tagebuchaufzeichnungen könnt Ihr jederzeit zurückgreifen, wenn Euch Euer (untrainiertes) Gedächtnis im Stich lassen sollte. Eine Stichwort-Suchfunktion hilft dabei, den Überblick nicht zu verlieren, was bei der Fülle der Informationen nur allzu leicht passieren kann - nach den ersten fünf Schauplätzen hat man bereits Stoff für eine Kurzgeschichte zusammen.

Ein Schrei in der Dunkelheit

Apropos Geschichte: Die stellt sich gleich reichlich verzwickte dar. Vor dem Hinterausgang des Regency Theaters drückt sich während des Vorspanns eine düstere Gestalt in den Schatten der nachtdunklen Häuser herum. Die Tür öffnet sich, Sarah, der Star des Theaters, geht die Stufen hinunter - da stürzt sich der Unbekannte mit zornigem Wehendem Mantel auf sie. Ein Skalpell blitzt auf, ein Schrei gellt durch das Dunkel, eine Leiche bleibt zurück. Klare Sache: Ein

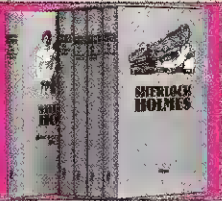


▲ Recherche mit Wagner-Unter-malung



▲ Der freundliche Bobby

Wersich für die Originalgeschichten um den berühmten Meisterdetektiv interessiert, für den gibt es eine im Ullstein-Verlag (Berlin) erschienene 5-bändige Ausgabe der Werke von Sir Conan Doyle.



übrigens ein dickes Lob verdient. Nicht nur die Benutzeroberfläche, die in bewährtem LucasArts-Stil gehalten ist, sondern auch Dokumentation und, man höre und staune, die Sprachausgabe (für die echte Schauspieler engagiert wurden) wird in deutsch gehalten sein.

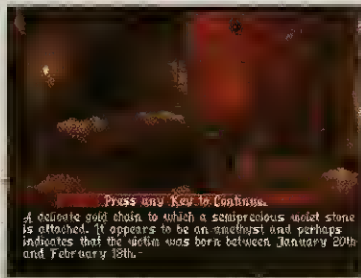
Grandios

Wenn es auch leider nicht ganz zum begehrten Titel "Spiel des Monats" gereicht hat: In einem Punkt liegt Sherlock Holmes mit Abstand an erster Stelle - das Game hat einen neuen Rekord in punkto Speicherplatz aufgestellt. Ganz harmlos kommt es zunächst auf zehn HD-Disketten daher. Die Installation geht noch relativ flott vonstatten, sind die zwanzig Minuten Gerödel auf der Festplatte jedoch vorüber, wird der Computerbesitzer doch etwas blaß: Ganze 29 MB hat sich das Game bei Komplettinstallation von der eh' viel zu kleinen Harddisk einverleibt! Benutzt man die abgespeckte Install-Version, bei der dann allerdings der Spielverlauf langsamer ist, sind

Landon: das ►
Spielareal



Ein kühles Heim
▼ für kalte Leute



„Sir Arthur
Conan Doyle
bekommt
Konkurrenz!“

es trotzdem noch satte 15 MB. Und ist nicht genügend Speicher vorhanden, muß man halt auf die Portraits verzichten.

Bei soviel Aufwand darf man wohl zurecht ein Spiel erwarten, das man nicht mal eben in einem Nachmittag durchzockt. Und da Sherlock Holmes einen ziemlich linearen Spielverlauf aufweist, viel Kleinarbeit und eine Menge Geduld erfordert, sollten angehende Polizisten und Hobbydetektive schon mal Urlaub einreichen. Etliche Nächte dürften wohl draufgehen, bis der Fall endlich zu den Akten gelegt werden kann.

Antje Hink/Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	10
Handlung.....	9
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Ab 30.10!

Anzeige

Am Kiosk, am Bahnhof... eigentlich überall!

ASM EXTRA 2 SSI-SPECIAL

DANACH GIBT ES KEINE FRAGEN MEHR!



oder direkt bestellen: 0 56 51/929 902 (24h!)

★ AD&D-HITS ★
KOMPLETTE LÖSUNGEN
& KARTEN FÜR PROFIS!

Exotische Schauplätze haben schon immer für Spannung gesorgt, besonders im Film. Das haben sich die Software-Designer von ACCESS SOFTWARE zunutze gemacht: Sie basteln gerade ein Adventure zusammen, das im tiefsten Urwald von Brasilien angesiedelt ist.

**AMAZON
- PREVIEW -**

System: **PC**, geplant für: -, Hersteller: **Access Software/ U.S.GOLD, England.**



Amazon - Guardians of Eden heißt das Werk, dessen VGA- oder Super VGA-Screens recht verheißungsvoll aussehen. Held des Games ist Jason, ein harmlos vor sich hin leben-

Dschungelbuch



Im Spiel, das sich in 14 Kapitel gliedert, werden reichlich Techniken benutzt, wie man sie vom Film her kennt: Rückblenden, Zooms, Cuts und Kamerafahrten sollen den Movie-Charakter unterstützen, von reichlich Action einmal abgesehen. Schwarzer Humor wird ebenfalls nicht zu kurz kommen, wird vom Hersteller versprochen. Ob's stimmt werden wir allerdings nur mit viel Glück noch vor Weihnachten feststellen können.

ab

▲ **Von wegen**

▼ **unberührte Natur**



der Amerikaner, dessen Bruder samt wissenschaftlicher Expedition im brasilianischen Urwald verschütt gegangen ist. Letzte Informationen besagen, daß er einer wissenschaftlichen Sensation auf den Fersen war. Um das ganze noch mehr zu komplizieren, scheinen dabei auch noch übernatürliche Kräfte im Spiel zu sein. Riesenameisen und geklaute Smaragde geben der Story weiteren Pep, wenn sich Jason auf die Suche nach Brüdern macht.

Der Herr der Ringe

Tolkien, Tolkien und kein Ende. Nachdem wir Euch in unserem letzten Heft schon viel über diesen Herrn und seine Schöpfung berichtet haben, gibt es diesmal etwas zu gewinnen. Zusammen mit dem Stuttgarter Klett-Verlag verlosen wir zehn Exemplare der Luxusausgabe von 'Der Herr der Ringe' und fünfmal das Hörspiel 'Der kleine Hobbit'.

Das Buch ist rat eingebunden und enthält alle drei Bände des epischen Fantasy-Abenteuers. Obendrein findet Ihr auch nach alle Karten und Anhänge,



nebst vielen farbigen Illustrationen in dem Band.

Das Hörspiel ist von ähnlicher Dimension: Vier Audio-Kassetten im Schuber.

Die Preisfrage lautet:

Wer war zuerst da: "Der Herr der Ringe" oder "Der kleine Hobbit"?

Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

ASM Tolkien Postfach 870 3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, und Einsendeschluß ist der 10.10.92. Wir wünschen Euch viel Glück!

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

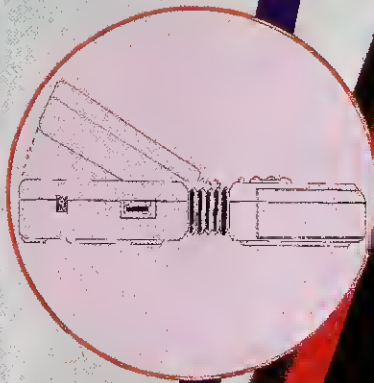
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mostergerät für nur 119,- DM! *



Das komplette Video-
Spielsystem zum
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Jaypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Dos Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltrombenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



Kleopatras Rache

Tief in die ägyptische Mythologie führt das neueste Adventure von Millennium. Die Eldritchies, die sich bereits mit Hound of Shadow einen Gruselnamen gemacht haben, benutzen uralte Legenden aus Ägypten, um daraus eine Story zu kreieren, wie sie spannender nicht sein kann. Dabei weiß man letztendlich nie so genau: was ist Legende, und was ist dazugedichtet.

Alles dreht sich um einen Kult, der fiese, vorsintflutliche Götter anbetet. Tatsächlich scheint es noch Nachkommen dieser schlangenähnlichen Geschöpfe zu geben, wovon al-

DAUGHTER OF SERPENTS -PREVIEW-

System: **PC**, geplant für:
Amiga, Hersteller: **Millennium, England**.

Alte Götter sterben nicht.
Das müssen wir bei einem
Besuch in Alexandria
schmerzhaft feststellen.



erdings nur die weiblichen Exemplare (u.a. Kleopatra ...) eine menschliche Gestalt haben, die männlichen dagegen als Reptilien im Verborgenen leben müssen. Diese seltsame Rasse wartet nur darauf, daß die Gestirne richtig stehen, um dann mit Hilfe eines geheimnisvollen Zauberbuches die alten Götter wieder auferstehen zu lassen.

Durch ganz Alexandria führt die Hatz, in die untergegangene legendäre Bibliothek der alten Stadt, in Pyramiden, in die libysche Wüste.

Was bisher von Daughter of Serpents zu sehen war, überzeugte durch die tolle Grafik, die dichte Atmosphäre und das intelligente Point-and-Click-Interface.

Ab November können wir uns dann (auch auf deutsch) in die Intrigen des alten Ägypten stürzen.

Antje Hink

THOSE
CARVINGS FURTHER
BACK LOOKED LIKE
THE WORK OF A
MYSTERY CULT.

Künstlerpech

Adventure

PREVIEW

FATAL STROKES - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für:
PC, Atari ST, Hersteller: **ICE**,
England.

Ein Programm mit viel Pfiff will das neue englische Softwarehaus ICE auf die Bildschirme zaubern. **FATAL STROKES** heißt das im Künstlertum angesiedelte Action-Adventure, in dem ein aufstrebender Van-Gogh-Jünger den Pinsel schwingt.



▲ Lebende Bilder



▲ Ein Maler auf Abwegen

Es ist schon eine abgedrehte Geschichte, in die Euch Fatal Strokes entführt. Edwin Sax, ein Künstler am Beginn seiner Karriere, wacht des Morgens auf, hat DIE Inspiration – und leider keine Farben mehr. Ergo schwingt er sich in seinen Heli und düst zu seinem normalen Farbenladen. Seltsamerweise steht da aber ein neues Geschäft, das am Tag zuvor noch nicht dagewesen, aber voll mit den tollsten Malutensilien ist, die

man sich denken kann. Nix wie rein, denkt sich unser Maler Klecksel!

Drinne erwartet ihn ein alter Gentleman, der ihm neben den gewünschten Farben noch den Rat mit auf den Weg gibt, wirklich nur diese Tuben und Pinsel zu benutzen. Und siehe da: Es entstehen Meisterwerke von nie dagewesener Qualität: Und mit bemerkenswertem Eigenleben. Hätte unser Held allerdings den Brief gelesen, der ihm am Vortag ins Atelier geflütert war, wären etliche der seltsamen Geschehnisse vorhersehbar gewesen: Der nette, harmlose Gentleman aus dem magischen Farbenladen wollte ihn damit nämlich auf die ihn erwartenden Heldentaten vorbereiten.

Drei der Bilder erwachen zum Leben. Edwin hüpfte in sie hinein und muß mit Farbkasten und allerlei Verteidigungsutensilien bewaffnet diverse Puzzles lösen, Bösewichter umnieten und vor allen Dingen magische Kugeln finden. Jedes Bild stellt eine neue, völlig andere Herausforderung dar, für die neue Lösungsmöglichkeiten gesucht werden müssen.

Der Clou an der Geschichte ist, daß sich unser Held, wenn Not am Mann, benötigte Gegenstände einfach zeichnen kann. Das dürfte der innovativste Punkt des witzig gemachten Programms sein. Lassen wir uns überraschen, allzulange soll es bis zur Fertigstellung nicht mehr dauern.

ddf/ab

SUPER SPIELE - SUPER PREISE

Die Video LCD Spielehits

SUPERVISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:

SuperVision LCD Video
Game SV 100
(Mit Chrystball Modul)
119,- DM

Block Buster	SV100/01	29.90DM
Hash Blocks	SV100/02	29.90DM
Carrier	SV100/04	29.90DM
Eagle Plan	SV100/05	29.90DM
P.52 Sea Battle	SV100/06	29.90DM
Linear Racing	SV100/07	29.90DM
Pac Boy and Mouse	SV100/08	29.90DM
Snake	SV100/09	34.90DM
Alien	SV100/10	29.90DM
Hero Kid	SV100/11	29.90DM
Mah Jongg	SV100/12	29.90DM
Challenger Tank	SV100/13	29.90DM
Police Bust	SV100/14	29.90DM
Pro Tennis	SV100/15	29.90DM
Chimera	SV100/16	34.90DM
Space Fighter	SV100/17	29.90DM
Honey Bee	SV100/18	29.90DM
Olympic Trias	SV100/19	34.90DM
Matta Blatta	SV100/20	34.90DM

Game Master LCD
Video Game
GM 6622 99,- DM

(mit Falling Block Modul)

Go Bang	GM6622/01	19.95DM
Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
Space Castle	GM6622/04	19.95DM
Bubble Boy	GM6622/05	19.95DM
Kung Fu	GM6622/06	19.95DM
Pinball	GM6622/07	19.95DM
Tennis	GM6622/08	19.95DM
Fußball	GM6622/09	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder
mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Sternwärts Ahoi

SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSPACE

System: **PC** (mind. 286/16, Festplatte, unterst. diverse Soundkarten), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.

Lichtet den Anker, in die Wanten, Männer; hißt die Segel, Kurs Alpha Centauri. Nehmt Platz, die Kapitänskajüte ist schon hergerichtet: SSI möchte Euch zeigen, wie das Universum auf ganz andere Art erabert werden kann ...

Eine Welt ist nicht mehr genug, also wird für die neue Spelljammer-Serie gleich ein ganzer Kosmos eingeführt. Dort gelten völlig andere Gesetzmäßigkeiten, statt Kernenergie treibt hier Magie die Raumschiffe an, die auch nur wenig mit den gängigen chromblitzenden High-Tech-Modellen gemein haben, die üblicherweise in Science-Fiction-Spielen bemüht werden. Nein, in

Spelljammer sieht alles so aus, als habe Merlin, der Zauberer, einen zünftigen Dreimast-Segler für interstellaren Raumflug entworfen.

An Bord eines solchen Schiffes durchstreift Ihr den Kosmos und begegnet dabei anderen Schiffen und fremden Wesen. Die fremden Raumfahrzeuge sehen teilweise noch absonderlicher aus als Eu-



▲ Faszinierend fremdartige Raumschiffe

tragen. Die gegnerischen Schiffe werden geentert, und der Kampf wird Mann gegen Mann ausgetragen.

Ein ganzes Universum wartet auf Erkundung. Da es so völlig anders ist, als alles, was sich zwischen Enterprise und Star Wars Kosmos nennt, und sich in aller Deutlichkeit eher an den Fantasy-Freund wendet, ist Spelljammer ein wenig mit Vorsicht zu genießen. Andererseits ist gerade das Magie-Raumschiffe-Konzept das Kapital des Spiels. Kurz: Interessant, aber gewöhnungsbedürftig.

Heiner Stiller



▲ Seltsame Welten

re eigene Kosmo-Kogge, die Ihr übrigens später gegen ein anderes Schiff eintauschen könnt. Dazu müßt Ihr nur den richtigen Planeten finden und genügend Kleingeld in der Tasche haben. Das wiederum könnt Ihr durch Handel zwischen den Welten oder einfach durch Piraterie zusammenbekommen.

Gibt es Meinungsverschiedenheiten mit anderen Raumreisenden, werden diese mittels Geschütz und Säbel ausge-

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Steuerung.....	8
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ONE

TWO

THREE



ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Räumen Sie am Himmel auf

F-15 STRIKE EAGLE III



Der Adler schlägt zurück

MICROPROSE
SIMULATIONS • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD UK. Tel 0666 504

B.A.T. II

System: **PC** (VGA, mind. 16 MB Festplattenplatz und 286/12MHz, 386/33 MHz empfohlen, Soundkarten werden unterstützt), geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Computer's Dream/UBI Soft, Frankreich**, Muster von: **Hersteller**.

AGENTEN IM WELTALL



Wer ein Monopol besitzt und dieses schamlos ausnutzt, dem sollte man ruhig genauer auf die Finger schauen. Und wenn derjenige gar kriminelle Handlungen tätigt, sollte man ihm auch ordentlich auf die Finger klopfen...

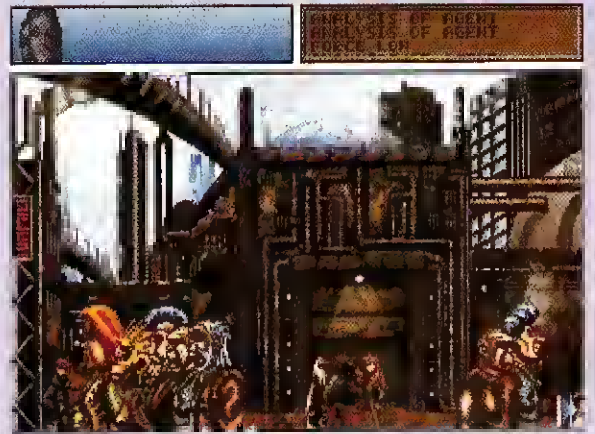
Das ist im 22. Jahrhundert auch die Meinung des B.A.T., jenes Geheimdienstes, der für Ruhe und Ordnung in den besiedelten Galaxien sorgt. Unbeliebt gemacht hat sich der Koshan-Konzern, der auf dem Planeten Shedishan regiert, das Monopol auf das wertvolle Metall Echiaton 21 innehat und dieses mit allen Mitteln, auch Morden und Intrigen, zu behalten versucht. Also schickt



das B.A.T. Jehan Menasis nach Shedishan, um den bösen Buben Mores zu lehren. Das ist gar nicht so einfach, da ersteinmal für Ausrüstung gesorgt und Informationen und Mitstreiter beschafft wer-

„Stimmungsvolles
Weltraum-
Abenteuer mit
Mehr...“

▲ In den Straßen
von Shedishan



▲ Buntes Treiben in fremden Welten

den müssen. Und da die ehrenwerten Herren von Koshan vor nichts zurückschrecken, hat Jehan alle Hände voll zu tun. Neben diversen Einkaufs- und Einbruchstouren auf Shedishan schlägt es ihn auch auf einen Minensatelliten und in Gefängnisarenen, wo er gegen Technoglad bestehen muß; er schafft es sogar, Kaiser von Shedishan zu werden - wenn auch nur für kurze Zeit, aber das ist wieder eine andere Geschichte...

Adventure - und mehr...

Der Schwerpunkt des Spiels liegt zwar im Adventure-Bereich, aber auch alle anderen Genres werden abgedeckt. Da sich Kämpfe nicht vermeiden lassen, stets für das körperliche Wohl des Agenten gesorgt werden muß und dieser auch Begleiter auf seinem Feldzug aufnehmen und mit Befehlen versehen kann, kommen auch Rollenspieler auf ihre Kosten. Ebenso wurde an die Freunde von Simulationen gedacht, warten doch fünf unterschiedliche Fahrzeuge auf Beherrschung und Benutzung. Weiterhin gibt es drei Spielautomaten, an denen Jehan sein Glück versuchen und seine Barschaft aufbessern kann, und natürlich ist auch B.O.B. wieder mit von der Partie. Dieser implantierte Bio-Computer kann nach Herzenslust und Bedürfnissen programmiert werden und ist mit neuer Oberfläche sogarmultitasking-fähig.

Alles in allem hat UBI Soft mit B.A.T. II eine komplexe Adventure-Welt geschaffen, in der man sicher für lange Zeit gefangen sein wird. Die technische Ma-

che ist fast perfekt: Die comic-ähnlichen Grafiken sind hervorragend, lediglich die Spielerei mit den Farbpaletten geht manchmal auf die Augen. Auch der Digi-Sound ist auf einer entsprechenden Karte hörenschrift, allerdings hätte ich mir an manchen Stellen noch etwas mehr Musik gewünscht, das dauernde Knarren von B.O.B. ist stellenweise doch etwas nervig. Die Steuerung bedarf einer gewissen Ge-



▲ Flieg mal wieder

wöhnung, ist aber mit etwas Übung und Orientierungsvermögen zu beherrschen. Hat man das Geheimnis der Benutzerführung erst einmal durchschaut, steht einem erlebnisreichen Besuch auf Shedishan nichts mehr im Wege.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	9
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

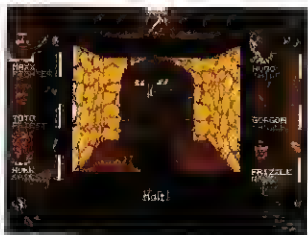
»GUT«

Jenseits der kosmischen Schmiede

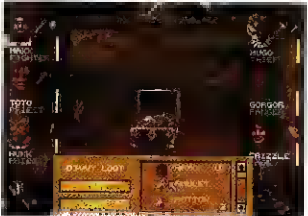
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - PREVIEW -

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Sir-Tech, USA.

Rund zwei Jahre mußten die Fans der neben Ultima dienstältesten Rollenspielserie **Wizardry** auf eine Fortsetzung warten, die eigentlich schon im November 1991 erscheinen sollte.



▲ Ein unfreundlicher Torwächter



▲ Ui, ein Schatz

Unsere Helden erwachen mitten in einer Wildnis, Bäume umgeben sie, Vögel fliegen umher und am Himmel zieht die Sonne ihre Bahn. Schritt für Schritt wandern unsere Helden durch das 3D-Szenario, folgen Wegen, die im rechten Winkel verzweigen, wandern an Seen entlang und suchen Schätze.

Wizardry VII macht bei oberflächlicher Betrachtung den Eindruck eines ziemlich alltäglichen Rollenspiels. Beschäftigt man sich jedoch länger damit, fällt auf, wieviel Tiefgang in dem Game steckt. Charaktere werden hier zu richtigen Personen, Monster legen besondere Verhaltensweisen an den Tag, und selbst das Öffnen von verriegelten Schlössern wird zum spannenden Abenteuer. Eins ist jedenfalls klar: Wizardry VII läßt den Durchschnit locker hinter sich und ist eines von jenen Games, die nicht nur außenrum "Hui" sind.

▼ Wizardrys Characterscreen



Mehr als ein paar vielversprechende Screenshots und eine "Rolling Demo" waren jedoch auch lange nach dem eigentlich anvisierten Veröffentlichungstermin nicht greifbar. Im Sommer jetzt endlich die frohe Kunde aus dem Hause Sir-Tech: Das Beta-Stadium sei erreicht und Vertrauenswürdige könnten eine Preview-Version erhalten.

Voller Erwartungen starteten wir unsere Version, und eine Party wurde kreiert. Die Charaktere sind wie gewohnt außerordentlich komplex, und schon bei deren Generierung fiel die detaillierte und liebevoll gemachte Gestaltung der Grafik auf, die sich konsequent durch das ganze Spiel zieht.

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM

1869***	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM
Aces of the Pacific**	74,90 DM	Gateway	70,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	70,90 DM
A-Train	92,90 DM	Indiana Jones 4*	82,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	79,90 DM
B-17 Flying Fortress**	89,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	Rampart* *	73,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Sim Ant	74,90 DM
Darklands**	A.A.	Sim Life***	A.A.
Dark Queen of Krynn	67,90 DM	Star Trek**	70,90 DM
Das schwarze Auge*	74,90 DM	Ultima 7**	78,90 DM
Epic**	70,90 DM	Ultima Underworld**	78,90 DM
Eye of the Beholder 2*	79,90 DM	W. Comm. Deluxe**	89,90 DM
F-117 A Nighthawk**	81,90 DM	X-Wing***	A.A.

Civilization* nur 82,90 DM

AMIGA

1869***	76,90 DM	Das schwarze Auge*	63,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Deliverance**	54,90 DM
ATAC***	A.A.	Legend**	63,90 DM
B-17 Flying Fortress*	A.A.	Lemmings**	54,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Lotus T. Ch. 2**	54,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Bitmap Br. Coll.**	54,90 DM	Pit & Dreams**	56,90 DM
Bundesliga Man. Prof.*	63,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Sim Ant nur 72,90 DM

ATARI

Airbus A 320*	89,90 DM	Populous II**	63,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Silent Serv. II**	73,90 DM
Form. I Gr. Prix**	74,90 DM	Special Forces**	74,90 DM
Legend**	73,90 DM	Ultima VI**	63,90 DM

Lotus T. Ch. 2** nur 54,90 DM

Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN!!

*=deutsche V. **= deutsche Ant./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Jeder 100. Besteller erhält "sein" Spiel

GRATIS

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzahlengedesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen Visionen

com
peti
tion

com
peti
tion

Es was ganz Be-sonderes hält die ASM hier für Euch bereit. In Zusam-menarbeit mit MIRAGE und CYBERDREAMS werden wir ein paar echte Superpreise verlosen:

Es was ganz Be-sonderes hält die ASM hier für Euch bereit. In Zusam-menarbeit mit MIRAGE und CYBERDREAMS werden wir ein paar echte Superpreise verlosen:

10x ein von H. R. Giger handsignier-tes Hochglanz-Poster, von dem es nur noch eine limitierte Stückzahl gibt. Ein echtes Sammlerstück also.

5x ein Bildband mit Gigers Werken.

5x das Spiel DARK SEED für PC.

Umsonst gibt es das alles natürlich nicht, da müßt ihr ab und zu ein paar Fragen beantworten.

1. Wieviel Tage hat der Held in Dark Seed Zeit, bevor das Alien in seinem Kopf schlüpft?
2. Wieviele Augen hatte Gigers Film-Alien?

Ein kleiner Tip am Rande: Schaut Euch doch mal am Rande das Cover der ASM 9/92 an. Die Postkarte mit den (richtigen) Antworten schickt Ihr dann an folgende Adresse:

ASM
Dark Seed
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. 10. 92.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ASM
Dark Seed
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. 10. 92.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Erinnert Ihr euch noch an Dragon's Lair? Nun ist das Game in einem anderen Szenario mit einem anderen Hauptdarsteller auf den Markt gekommen, und verspricht ein Menge Action in dreizehn Screens.

GUY SPY

System: **Amiga**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**,
Hersteller: **Ready Soft**, Muster
von: **Empire**.

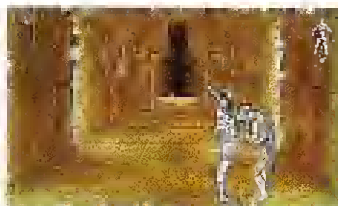
 it Guy Spy haut Ready Soft/Empire in fast die gleiche Kerbe, wie schon bei den allseits bekannten *Space Ace*- und *Dragons Lair*-Abenteuern. Wieder einmal geht es darum, den Helden um Gefahren herumzusteuern. Nur bei Guy Spy geht es nicht in der Zukunft oder der Fantasywelt ab, sondern hauptsächlich in der realen Nachkriegswelt. Guy Spy - ein muskulöser Mini-James Bond - macht sich auf die Suche nach



◀ Absprung über Berlin

007 für die Westen- tasche

Minimum: 386/33, 640K,
CGA (EGA, VGA, AdLib),
empf. VK-Preis: ca. 100 DM,
Hersteller: Ready Soft, Muster
von: Empire.



▲ Jag' die Mumie

Leute, laßt bloß die Finger von diesem Game, wenn ihr nicht mindestens einen 386er mit 33 MHz besitzt. Darunter ist die ganz passable Agentenstory schlichtweg unspielbar. Die Grafik ruckelt und die Steuerung ist zu langsam, um das erste Level zu packen. Das kann ja wohl nur davon kommen, wenn man Amiga-Games einfach 1:1 auf dem PC umsetzt. Der Sound ist selbst mit Soundblaster-Karte scheußlich unmusikalisch. Würde es einen Preis für den schlechtesten Soundtrack 1992 geben, wäre der von Guy Spy ganz oben auf der Anwärterliste.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Steuerung	3
Handlung.....	6
Ätmosphäre.....	5
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«



▲ Und prost!

dem Fiesling von Max. Dabei stürzt er sich in halsbrecherische Abenteuer, bei denen er mit Dynamit beworfen, aus Maschinenpistolen beschossen, von Mumien geschlagen und von diversen anderen Gemeinheiten heimgesucht wird. In bekannter Manier ist die Story nicht besonders zusammenhängend, aber dafür gibt es eine Menge Joystick-Action zu Lande, in der Luft und in der Kneipe. Die Grafik ist von den vorangegangenen *Space Ace* und *Dragons Lair* übernommen - sprich die Bewegungen des Helden erinnern eher an Donald Duck, als an einen Top-Spion. Der FX-Sound hat einige kleine Leckerbissen zu bieten, bewegt sich aber sonst im typischen Amiga-Geseier. Ein handelsübliches Adventure ist Guy Spy dennoch nicht, denn dazu fehlen einfach die Knoebelien. Und nur Action allein, ist auch nicht abendfüllend. Für die, die bereits alle Vorgänger zum dritten Male durchgespielt haben, wird Guy Spy sicher eine Bereicherung sein.

C448

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Steuerung.....	7
Handlung.....	6
Atmosphäre.....	5
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Anzeige

SUPER - PRESHITS - SUPER

[illegible]

**Versandkostenfrei
für Selbstholer**
nur nach Absprache beim Laden

F-16 Falcon dr.
nur Amiga
49.90 DM

NEU:
jetzt auch ueber
BTX + 200 29 10 #

P/CMS/DDB...
A330 Airlines dt... 104.90 - Bundeeliga Manager Professional dt... 74.90 - Carmen Sandiego dt... 49.90 -
Crusade for a corpse k.d... 79.90 - Death Knights of Krynn 49.90 - Dragons Wars 49.90 - DSA dt 84.90
Eye of the beholder dt... 79.90 - Hook dt... 54.90 - Indicture Jones 4... 89.90 - Mad TV kemp dt... 74.90
F.A. Tour Golf & Courses dt... 79.90 - Pirates dt... 69.90 - Powermonsters dt... 79.90 - Rampant dt... 74.90
Shadow Soccer dt... 49.90 - TV - Sports Boxing dt... 49.90 - TV - Sports Baseball dt... 49.90

Alan Sitt
A320 Atlanta dt.: '94, '90 - Big Business dt.: '69, '50 - Cadaver dt.: '49
Carnegie dt.: '94, '90 - Cattle for corpse dt.: '64, '60 - Curse of the future bonds dt.: '64
Ehrlich dt.: '94, '90 - F16 Falcons dt.: '64, '60 - Five-pieces of dawn dt.: '74, '50 - Fish dt.: '64
Fitzgerald dt.: '94, '90 - Flying saucers dt.: '64, '60 - Flying saucers dt.: '64, '60
Malkinson (Sam) dt.: '49, '50 - Paroled Slurs dt.: '64, '60 - Rolling Reverses dt.: '59, '59
Rick Dangerous 2 dt.: '49, '50 - Secret of rocky-bellied kang dt.: '74, '50 - Special Forces dt.: '74
Sports of Adventure kang dt.: '69, '90 - Starflye Super Soccer dt.: '69, '90 - Top League (Sam) dt.: '74
TV Spectra Football dt.: '49, '50 - Ultimate 6 dt.: '74, '90 - Winning 5 (Sam) dt.: '69, '50 - Wolfpack dt.: '74

[illegible][illegible]

Computer Software Solutions
David Michael
 (030) 30 31 56
0 - 1000 Berlin
Fr

Mo & Mi 10.30-12.00
Tu & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Advertisement

Wer Lust darauf hat, sich die Zeit in düsteren Dungeons zu vertreiben, kann inzwischen aus einer ganzen Reihe verschiedener Titel wählen. Das Original, das all diesen Spielen Vorbild war, sorgte 1988 auf dem Amiga ganz schön für Furare.

DUNGEON MASTER

System: **PC**, (mind. 286/12, Festplatte, unterst. EGA, VGA, AdLib, Sound Blaster, Disney Sound Source), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Hersteller**.



Obwohl die PC-Version von Dungeon Master inzwischen zwei Jahre alt ist, war sie aus verschiedenen

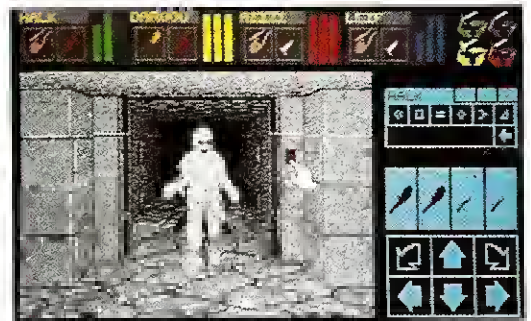
Gründen, die ein Abenteuer für sich sind, bisher noch nicht erschienen. Daß diesem Game nicht zu Unrecht der Ruf anhängt, ein Klassiker zu sein, merkt man schon durch den Umstand, daß sich Psygnosis die Rechte an diesem Titel gesichert hat.

Nostalgie im Verlies

Für uns in der Redaktion war dies Grund genug, nostalgisch in den Erinnerungen um unsere erste Dungeon-Eroberung zu schwelgen und die Frage zu stellen: Vermag Dungeon Master auch heute noch zu überzeugen?

Tatsächlich macht das Game auch heute noch eine ausgezeichnete Figur

Klassisches Gruftspektakel



▲ Mumienattacke

und zog uns spielend in seinen Bann. Die Benutzerführung und das Magiesystem sind konsequent logisch durchdacht, schnell zu erlernen und komfortabel zu bedienen. Knackige Rätsel, schaurige Monster und die dichte Spielatmosphäre nahmen uns gefangen.

Obwohl wir seinerzeit Nächte vor unseren Computern verbrachten und das Game fast bis zum Schluß durchgespielt hatten, war das Bedürfnis groß, erneut in das dunkle Labyrinth des Lord Chaos hinabzusteigen.

Die Epigonen mögen ein wenig bunter sein, dem grundsätzlichen Spielkonzept haben sie nichts hinzugefügt. Somit ist

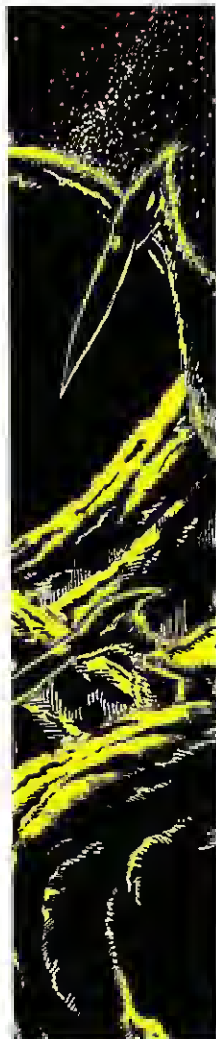
und bleibt Dungeon Master daß große Vorbild, das damals seiner Zeit voraus war, und heute immer noch ein Highlight des Genres ist.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Steuerung.....	11
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



▲ Ein lauernder Screemer

Anzeige

Tienisch gut!

Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

Mit Sierra ins Land der Pharaonen

Sierra hat sich für alle Laura-Bow-Fans in ganz Europa etwas Besonderes ausgedacht. Falls Ihr Euch mit Sierra-Produkten auskennt, könnt Ihr mit etwas Glück mal die Pyramiden von innen betrachten. Diese Competition wird unter den Lesern sämtlicher europäischer Zeitschriften ausgeschrieben.

Der Sierra-Sonderpreis:

Eine Reise nach Ägypten für zwei Personen (Mindestalter 18 Jahre). Eine Barauszahlung ist nicht möglich. Reiseantritt nach Wunsch.

Die Leser der ASM bekommen zusätzlich die Chance, einen der von Bomico gestifteten Preise zu ergattern:

- 1. - 5. Preis:** je 1 Sierra-Spiel
(Computersystem angegeben)
6. - 15. Preis: je 1 T-Shirt (Größe angegeben)

Und das will Sierra wissen:

- Welches war das allererste Sierra-Spiel, und für welchen Rechner wurde es produziert?
- Welches war das erste Sierra-Spiel, das ins Deutsche übersetzt wurde?
- Wie hieß das erste Laura-Bow-Abenteuerspiel?

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment
SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	Air Brushes	79,90
Airbucks	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	44,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Black Crypt	66,90	-	Civilization dt.	89,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darkseed	94,90
Civilization dt.	83,90	-	Darklands	99,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Das schwarze Auge	84,90
Der Patrizier	74,90	-	Der Patrizier	84,90
Dune	69,90	-	Dune	74,90
Dynablast	68,90	-	Dungeon Master	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Espania '92	69,90	-	Espania '92	83,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Etemam	86,90
Eye of the Storm	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire + Ice	64,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	69,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Global Effect	83,90
Global Effect	78,90	-	Global Conquest	98,90
Gobliins	68,90	68,90	Grand Prix Unlimited	76,90
Harpoon 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Heart of China dt.	78,90	-	Hardball III	79,90
Hook	69,90	-	Harpoon 2	84,90
Humans	a.A.	-	Indiana Jones 4	82,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Ishar	75,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Laura Bow II	84,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
Jim Power	62,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
John Madden Footb.	59,90	-	Links Pro	99,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Links Troon North	44,90
Lemmings 2	a.A.	-	L'empereur	88,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lord of the Rings II	79,90
Mad TV	78,90	-	Lure of Tempress	74,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Monkey Island II	84,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Push Over	64,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Rampart	74,90
Police Quest 3	78,90	-	Sim Ant	78,90
Populous 2	68,90	68,90	Space MAX	72,90
Push Over	64,90	64,90	Special Forces	94,90
Risky Woods	64,90	-	Star Trek	74,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Ultima 7	82,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Wing Commander 2 dt.	94,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Wing C. 2 Miss II	47,90
Space MAX	68,90	-		
Space Quest IV	74,90	74,90		
Special Force	78,90	78,90		
Vroom Data	42,90	-		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5" int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,6 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman	73,90
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Turn and Burn	67,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Blue Shadow	93,90
Master Gear Adapter	59,90	Dragons Lair	104,90
Olympic Gold	82,90	Mega Man 3	99,90
Sega - Master		Rygar	77,90
Asterix	94,90	Atari Lynx	
Sonic (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	66,90	Batmans Return	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Wing Command	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

Dienstprogramme / Utilities / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 PDWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resetfest, softwarem, Abschalten des Fasttrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Wordbenachrichtigungen, deutsch
 - 031 OISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckerprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
 - 040 CDPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Accos V1.4 AZComm u. Comm
 - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 060 DATAMAOE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlücke, Mendator, Iconbrush
 - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
 - 068 TURBO IMPLODER V3.1 ein super Datenrechner!
 - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
 - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden, deutsch
 - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 - 073 C84-EMULATOR, deutsche Ladenweisung, benötigt mind. 1MB!
 - 074 DISKOPII organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 - 075 AMIOAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w.!
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebiger Erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag!
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendrucker für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 - 005 TETRIS der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke! 3 Disk DM 15,-
 - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
 - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelsimulation deutsch
 - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
 - 019 PARANOIO sehr gutes Breakout-Spiel
 - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1MB
 - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
 - 023 WERNER-GAME das Flaschier-Spiel
 - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
 - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
 - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
 - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anl.
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketschupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
 - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 - 051 KARL GO-KARL-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
 - 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 - 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 - 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spiels)
 - 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
 - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel



- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-HIT! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter HIT!
- 088 JUMPY ein Hüp- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschlebe-Spiel mit einem Ballchen. Mit

- 089 WIZZY'S OUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produktion verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED OIAMONO eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BORSE spielt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder, deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1 MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielerisch!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 OISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Betreiben Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubeln! Komplett in deutsch. Oer PD-HIT! Benötigt 1 MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE OENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschlebe-Spiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zwischenspielen
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es lehren, lehren...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tipps und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programms. Mit Hilfe des Zitatengenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmünzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatpilsimulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 Virenskannern
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenskanners

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 OBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-POINTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache, Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurze Texte beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER OISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC PE, EPSON FX80 und HP Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 OTP-CLIPART-BILOER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 OELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1 MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI und ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 002 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 050 CD- und PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 056 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHSE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überträgt Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeint!) Vorschläge, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL betragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingetragenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung, Strom, Widerstand 2 Disk DM 10,-
- 138 8 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktabgabe! Deutsch. Ein Astronomien- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen! 1MB Speicher erforderlich! DM 40,-
- 055 M.E.O. soundtrackähnliches Musikprogramm sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1.5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPIER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPIER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 PORTMAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 USP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Module-Programmierer. Im einzelnen: CDTTLER, CHTTLER, DISTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken, Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein wahrer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoio, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-Liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filmaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen
KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

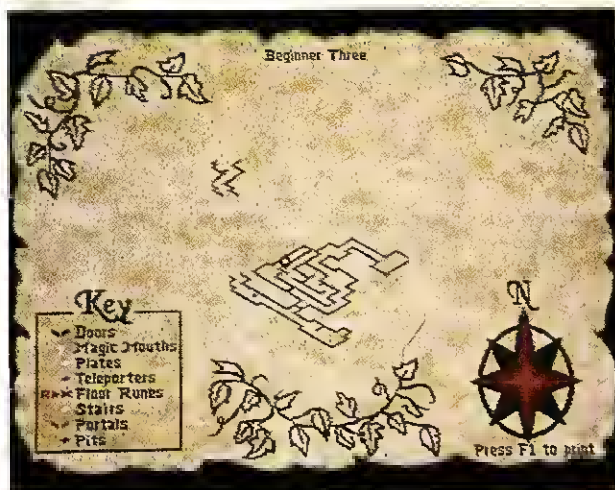
das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküldatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM



THE SUMMONING

System: **PC** (mind. 286, VGA, Festplatte, unterst. div. Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI, USA**, Muster von: **Saftgold, 4044 Kaarst**.

▲ **Automapping** hilft bei der Orientierung

Tödlicher Irrgarten

In seiner schier uneinnehmbaren Feste sitzend, schickt der böse Shadow Weaver seine Schergen durch das ganze Land. Jeder Widerstand wird gebrochen, und Auflehnung mit dem Tode bestraft.

Eine kleine Gruppe von Zauberkundigen hatte es bis jetzt verstanden, dem Zugriff des Bösen zu entgehen. In einem entlegenen Kloster wird ein lange vergessenes Ritual abgehalten, durch das ein strahlender Held aus einer anderen Welt herbeigerufen wird.

Wie sollte es anders sein: Natürlich trifft es mal wieder Euch. Euer Computer-Alter-Ego ist es, das herbeizitiert wird. Die magische Herbeirufung ist natürlich nichts anderes als eine zünftige Charaktergenerierung für ein ebenso zünftiges Rollenspiel mit deutlichem Action-Einschlag.

Der einzige Weg in die Festung von Shadow Weaver führt durch ein tödliches Labyrinth, in dem 1000 Gefahren auf Euch lauern. In dem schräg in der Draufsicht dargestellten Labyrinth erwarten Euch Söldner, Riesenspinnen, lebende Skelette und gefährliche Fallen.

Action mit Puzzle-Einlagen

Das Abenteuer fängt relative einfach an. Die ersten drei Stockwerke von Shadow Weavers Todeslabyrinth sind speziell für Einsteiger gemacht, so daß Ihr Euch in

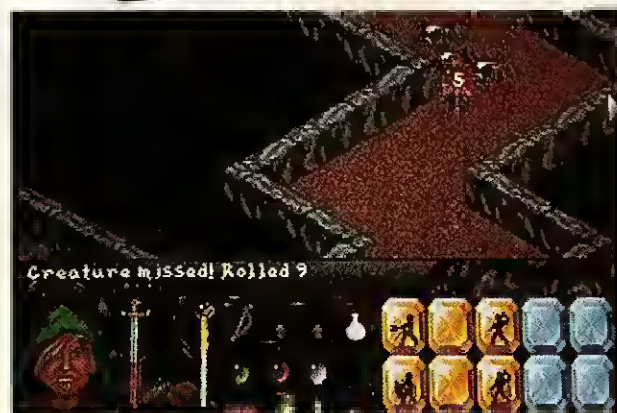
aller Ruhe mit den Spielmechanismen vertraut machen könnt.

Bald stellt sich heraus, daß neben Action auch Puzzles und Rätsel ihren Platz im Spiel gefunden haben. So gelangt man zu einem Raum voller Fallgruben und Bodenplatten; wird eine Bodenplatte betreten, öffnen sich neue Gruben, während einige offenstehende sich schließen. Nur ein Weg führt hindurch, der jedoch erst mit List ausgeklügelt werden muß.

In einem Fantasy-Spiel darf natürlich die Magie nicht fehlen, die hier über Gesten bewerkstelligt wird. Ihr findet Pergamente, auf denen die Gesten für einen be-

stimmten Zauber enthalten sind. Diese Gesten, nacheinander ausgeführt, bewirken dann den Zauber - so noch genügend magische Energie vorhanden ist.

The Summoning ist der zweite Streich, den die junge amerikanische Truppe Event Horizon nach ihrem Erstling *Dark Spyre* vorlegt. Über das erste Game wollen wir gnädig den Mantel des Schweigens decken, zumal die Jungs inzwischen ihre Hausaufgaben gemacht



▲ **Im Labyrinth von Manstern umringt**

haben und der zweite Anlauf gelungen ist.

Automapping ist inclusive, ja, Ihr könnt Karten und Dialoge mit Personen, denen Ihr im Spiel begegnet, sogar ausdrucken lassen. Somit stellt sich The Summoning nicht nur spielerisch, sondern auch technisch als ein feines Game dar.

Heimer Stiller



▲ **Zauberei durch Gesten**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Steuerung.....	9
Handlung.....	9
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

aus der Radio-
und Zeitschriftenwerbung



aus der Radio-
und Zeitschriftenwerbung

– Sainte-Beuve & Wainwright –

TERRIBLE MYSTERY

Hart schlagen die Räder der Kutsche auf dem steinigen und verwilderten Pfad. Die untergehende Sonne taucht die dicht bewaldeten Gebirgsketten mit ihrem einzigartigen Farbenspiel in ein unwirklich feuerflammendes Bild. Schwarze Wolken ziehen als Boten unheilbringenden Wetters. Scharf schneidet die Pferdepeitsche die Luft. Unheimliche Schattenkreaturen dringen durch die Kutschenfenster. Tief in Gedanken versunken halten sie den Brief Ihres alten Freundes und Geschichtsforscher Sir Edward Scott, dessen kurze geheimnisvolle Zeilen Sorge und Reise bescherten. Sir Scott ersuchte sie um Unterstützung und Rat, in einer heiklen und lebensbedrohlichen Angelegenheit, als einer der renommiertesten Privatdetektive Londons. Es hat den Anschein als wäre Sir Scott auf ein Geheimnis längst vergangener Zeit gestoßen, was noch heute Gefahr für Leib und Leben darstellt. Ein Donner schreckt sie, alias Sir Jean Sainte-Beuve, sowie ihren Assistenten Mr. James Wainwright aus der Stille. Ein gewaltiger Wolken-schauer bricht aus. Der Kutscher zügelt das Gespann, – das Ziel der beschwehrlichen Reise ist erreicht. Ihr Blick erfährt eine krümmend am Steinboden des Portals liegende Gestalt. Mit zitternder Hand ergreifen Sie den Türriegel der Kutsche. Der Regen prasselt auf sie nieder. Der Wind bewegt das dünne, grauweiße Haar des angstgezerzten Gesichtes des auf den Portalstufen liegenden, toten Sir Edward Scott.

Schlüpfen Sie in die Rolle des legendären Londonder Spitzenprivatdetektives Jean Sainte-Beuve. Ein Kriminalabenteuer unvergesslicher Art erwartet Sie! Lösen Sie ein schreckliches Geheimnis längst vergangener Zeit. Sind Sie bereit?

Sainte-Beuve & Wainwright

– a terrible mystery –

Ab 01. September '92 erhältlich für DM 49.90 auf:

IBM PC & kompatibel – CBM Amiga –

CBM CD/TV – ATARI ST



Vertrieb in Deutschland:

IMAGINATION SOFTWARE – St.-Wolfgang-Str. 21 – BRD-8859 Simming – Tel. 08435/1607 – Fax 08435/1379

oder in allen gut sortierten Warenhäusern mit Softwaretheke

IMAGINATION is a simple of IMAGINATION SOFTWARE Entertainment. IMAGINATION is a tradename of the promotion,- marketing- and distributoragency TOUCHSTYLE, owner L. G. Grawnitz. Terrible mystery is the real tale and new name of the computergame sanctuary. Sainte-Beuve & Wainwright's – terrible mystery – are under copyright of the year 1992 (C) 1992 by IMAGINATION/TOUCHSTYLE/LIFESTYLE.

Finsterstes Mittelalter

DARKLANDS

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 160 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, England, Muster von: **Hersteller**.

Hexen, Drachen, Menschenfresser, Werwölfe und anderes unheiliges Getier waren vor vielen Generationen die Alpträume unserer Urahnen. Heute wissen wir mit Sicherheit, daß solche Kreaturen das Produkt von Aberglaube und unwissender Angst waren.

Nehmen wir jedoch einmal an, daß es diese Wesen tatsächlich gegeben hat, daß Magie wirklich funktioniert hat, und daß Zwerge unter den Bergen gehaust haben. Heraus kommt dabei eine Welt, die zum Tummelplatz für die phantastischsten Abenteuer werden könnte.

MicroProse, immer auf der Suche nach innovativen Spielkonzepten, hat sich eben dieses Szenario vorgenommen, ein mittelalterliches Zentraleuropa entworfen, wie es finsterner nicht sein könnte und dort mitten hinein eine vierköpfige Abenteuertruppe gesteckt. Daraus entstand ein Rollenspiel mit einem ganz eigenen Touch.

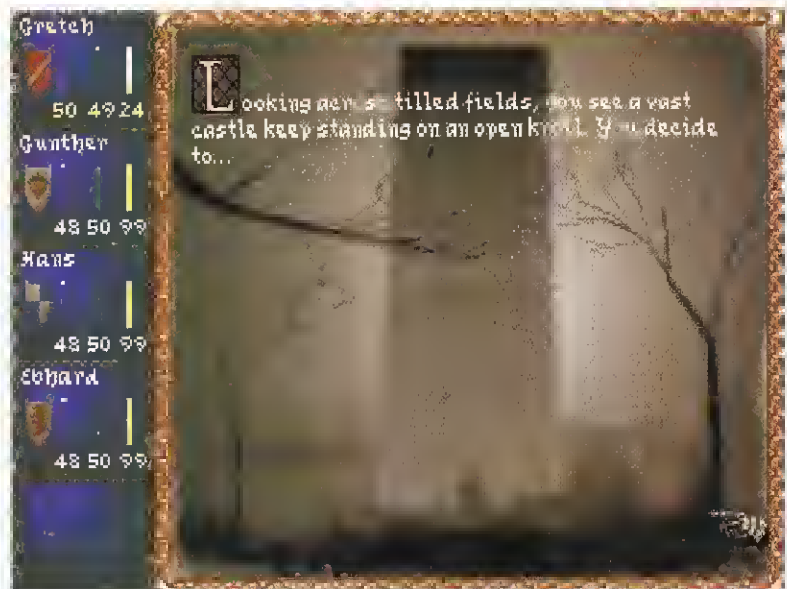
Darklands hat, im Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuer-Rollenspielen, keine großangelegte Hintergrundgeschichte, aus der sich dann die Spielhandlung, die zumeist ein einzelner Handlungsstrang ist, nebst einiger kleinerer Irrwege entwickelt. Hier steuert Ihr Eure Helden durch viele verschiedene



▲ Düstere Verliese ...



„Ein Rollenspiel mit ganz eigenem Touch!“



▲ ... und unheilvolle Burgen

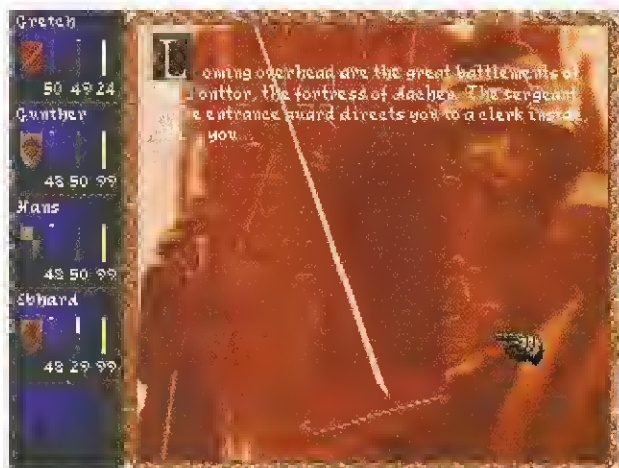
Stationen eines Heldenlebens

Rettet Ihr auf der Landstraße einen Händler aus den Klauen böser Wegelagerer, ist der dafür voll des Lobes, spuckt eine Belohnung aus und verbreitet die Kunde von Eurer Heldentat in seiner Heimatstadt. Wird dieser Ort das nächste Mal besucht, eilt Euch Euer Ruf voraus und Ihr werdet schon am Stadttor willkommengeheißen.

Solchermaßen als Held bekannt, besteht sogar die Möglichkeit, beim Bürgermeister der Stadt oder gar beim Bischof eine Audienz gewährt zu bekommen. Daß ein Gespräch mit solch mächtigen Personen ganz neue Aspekte für eine Abenteuerkarriere eröffnet, versteht sich von selbst.



▲ Das Mittelalter in der Übersicht



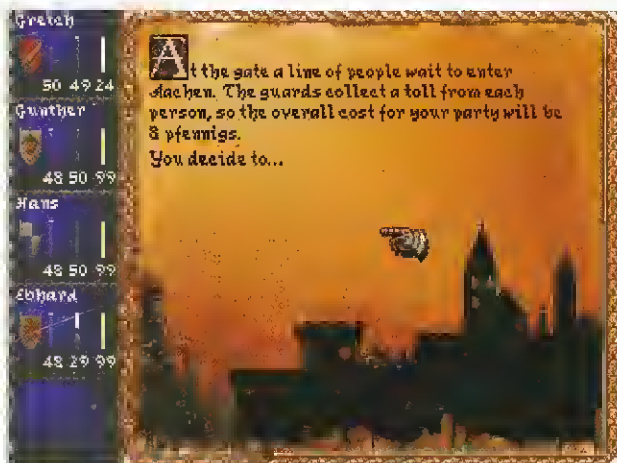
▲ Audienz bei den Mächtigen

Natürlich haben auch Magie und Alchimie in der Welt von Darklands ihren Platz. Darüber hinaus wachen auch noch viele Schutzheilige über die Welt, die in Notfällen angerufen werden können. So zeigt sich, daß die Abenteurer gut daran tun, vor der Konfrontation mit einer herangaloppierenden Wildschweinrotte St. Hubertus um Beistand anzurufen.

Gespielt wird auf einer recht zweckmäßig gestalteten Übersichts-karte, die eher an *Railroad Tycoon* denn an ein Rollenspiel erinnert. Werden Städte besucht oder finden besondere Ereignisse statt, blendet das Game eine speziell dafür vorgesehene Grafik ein und präsentiert die möglichen Handlungen der Helden in Form eines Menüs. Kampfhandlungen werden auf einer Vergrößerung des Geländes ausgetragen, in der jeder Charakter einzeln angesteuert werden kann. Die Befehle, die den Helden gegeben werden, führen diese automatisch aus.

Solltet Ihr auf der Suche nach etwas Neuem sein, so findet Ihr in Darklands ein Game, das sowohl von der grafischen Präsentation als auch vom Gameplay her neue Wege beschreitet. Auf jeden Fall erwartet Euch monatelanges Spielvergnügen!

Heiner Stiller



▲ Vorden Toren der Stadt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actianwelt des C64 ■ Grafik, Saund, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Prafi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amigo '92, die einzige von Cammadare autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie in folgenden Karstadt-Reisebüros:

1000 Berlin 42 - Steglitz -, Schlußstr. 7-10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5-33; 4600 Dortmund 1, Westenhellweg 30-36; O-8012 Dresden, Prager Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schadowstr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Hamburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Hannover 1, Große Packhofstr. 39-45; 5000 Köln 1, Breite Str. 103-135; O-7010 Leipzig, Neumarkt 38; 8000 München 2, Neuhauser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14

Back to the Roots

Sherlock-Holmes-Fans, aufgepaßt: Möchtet Ihr einmal auf den Spuren des großen Detektivs wandeln? ASM mocht's möglich, denn Electronic Arts spendiert passend zu ihrem neuesten Adventure



Competition
Competition
Competition
Competition

1. Preis: Eine Wochenend-Tour für zwei Personen nach London mit Besuch des Sherlock-Holmes-Museums.

2. - 6. Preis: Je eine "Sir Conan Doyle"-Buchkassette mit allen Sherlock Holmes-Abenteuern.

7. - 11. Preis: Je ein Electronic-Arts-Programm nach Wahl.

Also Ihr Spürnasen, dann strengt mal Eure kleinen grauen Zellen an. Wie heißen die jeweiligen "Assistenten" von

- a. Sherlock Holmes
- b. Kommissar Schimanski
- c. Inspektor Cleuseau

Die Namen mitsamt Programmwunsch (man kann ja nie wissen) auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

ASM
Sherlock Holmes
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. 10. 92
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Grusel- kabinett

HORROR SOFT kann's einfach nicht lassen. Die Gruselspezialisten aus England kramten einen uralten Titel aus ihrer Ideenkiste und machten daraus ein Game, das bereits in einem relativ frühen Stadium wohlige Schauer über den Rücken jagte.

WAX WORKS - PREVIEW -

System: **Amigo**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Horror Soft, England**.

Ihr neuester Schocker dreht sich um eine Familie, die vor Urzeiten von einer Zigeunerin mit einem Fluch belegt wurde: Immer wenn es in der Familie Zwillinge gibt, wächst nur einer zu einem ordentlichen Mitmenschen heran, der zweite wird auf jeden Fall eine Beute des Teufels. Und so ist die Geschichte der Family mit Fieslingen nur so gesegnet. Ein mieser ägyptischer Oberpriester, ein gefräßiges Pflanzenwesen, ein Necromancer und, um dem ganzen die Krone aufzusetzen, kein Geringerer als Jack the Ripper zieren den bluttriefenden Stammbaum unseres Helden.

Klar, daß man dagegen angehen muß. Aber wie? Zum Glück hat Onkelchen die ganzen Mieslinge in seinem Wachsfigurenkabinett gesammelt, von wo aus unser Held seine Reise in vier verschiedene Zeitzonen antreten kann, um dort jeweils die bösen Zwillinge zur Raison oder zur Strecke zu bringen.

Die Szenarien, die man dabei vorfindet, können echte Gänsehaut bewirken. Aber Horror Soft wäre nicht Horror Soft, wenn es bei dieser relativ normalen Gruselgeschichte bliebe. Und um der ganzen Story noch eins draufzusetzen, ist die Mission nicht etwas beendet, wenn auch der vierte Monster-Vorfahr gemeuchelt ist! Nein, dann endlich steht man der Fluch-gewaltigen Zigeunerin gegenüber, die man zu überwinden hat, BEVOR sie den bewußten Fluch überhaupt loslassen kann. Na, ist das 'ne Story? Und das Ganze soll bereits ab Oktober für beide Systeme auch in Deutsch erhältlich sein...

Antje Hink



▲ Seltsamer Vorfahr

▲ Keine Einladung zum Teestündchen

Nach dem leider im Verhältnis zum ersten Teil nur mäßigen Verkaufserfolg *Elvira 2 - The jaws of Cerberus*, war es längere Zeit recht still geworden um das englische Softwarehaus. Trotz der von Horror Soft-Chef Mike Woodroffe unverhohlen geäußerten Enttäuschung über das schlechte Abschneiden des Adventures, wollen die Jungs aus den Midlands die Flinte nicht ins Korn werfen.

EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac VideoGames

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für die Systeme:

Preise in DM (inkl.)

Amiga500 Speicher auf 1MB0 63
Gravis UltraSound Card 399
SoundBlaster Card v2.0 259
SoundMan Card (AdLib- & andere-komp.) 219
Joystick Advanced Gravis 89

1869 - Der Reeder 84
20 Lost Treasures of Infocom 140
A.G.E. 3D Adv. Galact. Empire 80
Air Bucks Airline Manager 80
Air Strike USA 84
Another World 62

Arena 42
Arsenal FC Soccer Team 42
Ashes of Empire 88
ATAC Adv. Tactic. Air Comm. 84
B-17 Flying Fortress FS 101
B.A.T. 2 84

Bravo / Romeo / Delta 101
Buck Rogers 2 (MatrixCubed) 88
Bundesliga Manag. Prof. 62
Cannon Fodder 81
Carl Lewis Challenge 67
Championship Manager FM 80
Civilisation 92

Cool Croc Twins 92
Crypt of Damned 41
D/Generation 71
Dark Sun (SSI) 76
Das schwarze Auge 76
Der Patzler 80

Die Harder DH2 41
Drift RPG 88
Dune Sci-Fi-Adv. 84
Dynablast/Bomber Man 46
Epic Goldrunner 3D 65
Eternam 95

Eye of Beholder 2 dts. 84
Falcon F16 Mark II v3.0 92
FC Liverpool Soccer 42
Fighter Duel FlySim (Modem) 101
Fire & Ice 70
Flag 80

FS 5 FlightSim. Air Force 168
G-Loc R360 Mk2 FS 41
G. Tailors Soccer Ch. FMan. 67
Global Effect 76
Grand Prix FI (Microprose) 80
Greens (Microprose Golf new) 92

Guy Spy 109
Hand of St. James 56
Heimdall 80
Hook - Peter Pan Pirates 80
Hotel Manager Steigenberger 45
Humans 59

Inca - Die Abenteuer 71
Indiana Jones 4 Fate 95
Ishar - Leg. of Fortress 84
J. Barnes Europ. Soccer 71
J.P.P.s Goal Busters 84
J. White Whirlwind Snooker 42

Jaguar XJ220 Sports Racing 74
Jimmy Connors Tennis 70
Koshan Conspiracy 88
Kick Off 3! 76
Kings Quest 5 98

Land, Sea & Air (new!) 112
Leisure Larry 5 95
Lure of Tempress 88
Mad TV 84
Mantis Fighter 76

MegaFortress B52 Old Dog 80
MegaTraveller 2 Ancients 80
Midnight Sun (SSI) 94
Might & Magic 3 84
Nick Faldo's Golf 76

Pinball Dreams 42
Plan 9 Outer Space 101
Pools of Darkness 76
Populous 2 63
ProFlight Tornado Sim. 102

Prophecy (Mirage) 84
Prophecy of Shadow SSI 88
Reach for Stars 88
Red Baron WW I FS 88
Road to Final Four Bask. 101
Samurai - Way of Warrior 80

SeaRogue Undersea Treasure 88
Secret Monkey Island 2 84

... plus die 7 Fantastic+Punkte :
Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FantasticTreuePunkt!
Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien).
Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Shanghai 2	84	94
Sim Ant 1	85	89
Sim Earth	84	84
Soccer (by Sensible Soft)	74	67
Space Crusade	42	67
Space Quest 4	88	98
Space Shuttle Simulator	94	84
Special Forces (Airborne2)	92	92
St. Thomas	84	101
Star Trek 5 25th Ann.	67	67
Steel Empire	74	74
Strike Commander	84	106
Team Yankee 2 Pacific Island	74	74
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67
The A-Train	109	101
The Addams Family	45	76
The Chaos Engine	76	76
The First Samurai	50	76
The Games Espagna 92	80	80
Titus the Fox	43	70
Tornado (CombatPilot2)	76	95
Transatlantic	76	76
Treasures Savage Frontier	84	84
TV Sports Rollerabes	84	98
Twilight 2.000	98	98
Ultima 7 HD 2MB	80	91
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80	98
Ultima: The Underworld	91	91
Uncharted Waters	109	112
Warriors of Reykneye	76	88
Winter Sports 92	80	80
Wizardry 7 Crusaders	92	92

NICE PRICE HITS

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110
5 Internal. Strategy Games	55	55
Aces of Great War FS	74	78
AH 73M Thunderhawk FS	62	74
Air Sea Supremacy	49	78
ATP Tour Tennis	57	66
B. A. T. 1	55	78
Battle of Cosmic Forge	33	65
Battle Command	39	78
Big Box Beat Jolly	78	94
Cadaver	39	62
Chips Challenge	39	62
F15-2 Strike Eagle	86	86
F29 Retaliator 1 FS	61	61
Pace Off Eishockey	62	62
Fascination (Geisla 2)	66	66
Final Fight	43	62
Grandstand Sports Sammlg.	52	74
Hill Street Blues	65	65
Hudson Hawk	39	66
Lemmings 1	55	55
Maniac Mansion	70	70
Nam 1965/1975	47	70
On the Road	70	70
PGA Tour Golf	59	70
Planes	39	62
Railroad Tycoon	86	86
Rolling Ronny	39	62
Secret Silver Blades	70	70
Silent Service 2	86	86
SimCity + Populous	70	70
Supremacy	43	74
TestDrive 2 Collect.	65	78
Ultima 6	42	62
UMS Univ. Mil. Simul. 2	78	78
Wing Commander 2	94	94
Zak McKracken	55	70

... und noch viel mehr starke Nice-Price-Hits!

... alle stehen in unserer aktuellen Liste!

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, geübt getestet und prima bewertet werden. Natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen doch: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort; Sega Mega / NES / GameBoy / Lynx. Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt; 11. Aug. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
 2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
 3. Kunde-ist-König-Service
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo. - Fr. 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa. - So. Wir liefern im Inland so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10,-). Servus Austria, Grezzi Schweiz, Ciao Italia - Wir versenden Ihnen auch ins Ausland: (-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch., oder per Post-Baranweisung, +15,- Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138
Die besten ComputerSpiele.
Seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen - gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldg.)





Munteres Tränkemischen ist angesagt in SPELLCRAFT, UBI SOFTS neuestem Beitrag zum bunten Rollenspielkuchen. Und damit bei soviel Geistesarbeit die Muskeln nicht total verkommen, darf unser Zauberlehrling bei Bedarf auch noch kräftig sein Schwert schwingen.

SPELLCRAFT

System: PC (mind. 286/12, VGA, unterst. Extra Memory, AdLib, SoundBlaster, Mediavision, Roland), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Asciiware, USA, Muster von: UBI Soft, Frankreich.

Macht steigt zu Kopf - das wissen wir ja inzwischen alle. Und auch Magier sind nicht dagegen gefeit, auf jeden Fall hat es die Mitglieder des Magischen Zirkels von Valoria voll erwünscht. Sie kreieren einen Riß zwischen ihrer und unserer Welt, durch den jetzt magische Energie wieder zur Erde fließen kann. Einzig der Obermagier behält einen kühlen Kopf, sucht sich einen Erdling, der unter genau der gleichen Konstellation geboren ist wie er sel-

ber und übernimmt dessen Ausbildung zum Zauberer, um die anderen Magier bändigen zu können.

Man nehme ...

Gezaubert wird in Valoria mit völlig alltäglichen Dingen wie Knoblauch, Angelhaken oder Messern, zu denen Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine gemischt werden. Dazu ein potentes Zauberswort, und schon ist Euer neuester Spruch fertig - oder auch nicht, wenn Ihr das Mischungsverhältnis nicht genau eingehalten habt. Da derartige Fehler in der Regel tödlich enden, empfiehlt sich vor jedem Versuch ein genaues Studium des Handbuchs, ohne das garnix läuft.

Sobald Ihr jedoch etwas Übung im Mixen habt, sind eigene Experimente durchaus anzuraten, um die Standardzaubersprüche vielleicht noch etwas zu verbessern. Wer die Vorteile eines zielsuchenden Feuerballs gegenüber einem normalen, den man selbst in die richtige Richtung schicken muß, erst einmal genossen hat, dem leuchtet der Sinn einer solchen Übung sehr schnell ein.

Zombies sind doof

In den verschiedenen magischen Domänen dürft Ihr Euch dann nicht nur mit dem miesen Obermagier, sondern auch mit jeder Menge Geistern, Feuerbällen und ähnlichem herumärgern. Falls es mit dem Zaubern noch nicht so klappt, greifen wir dort eben zum Schwert und säbeln die Jungs einfach um. Zum Glück sind wenigstens die Zombies so doof, daß sie in jedes Wolken- oder Erdloch fallen, wenn man sie in die richtige Richtung lockt. Und wenn es gar zu dicke kommt, gibt es ja noch die Nottaste, mit der man sich stantepedes ins Laboratorium beamen kann. Ein guter Zaube-

rer muß halt wissen, wann er Fersengeld zu geben hat.

Und ich düse, düse, düse

Eurer Reiselust könnt Ihr auf der Erde nach Herzenslust frönen. Ausgangspunkt ist Stonehenge (komplett mit Steinkreis und Druiden-Hippie), wo sich das Tor zwischen Valoria und Terra befindet. Je besser Ihr zaubern lernt, desto mehr Orte könnt Ihr anfliegen - falls Ihr genügend Geld habt. Ein bißchen Handel müßt Ihr also nebenbei auch noch treiben. An Euren Zielpunkten trifft Ihr auf Leute, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dafür dürft Ihr ihnen dann die Kohlen aus dem Feuer holen, beziehungsweise magische Gegenstände aus den Zauberreichen besorgen.

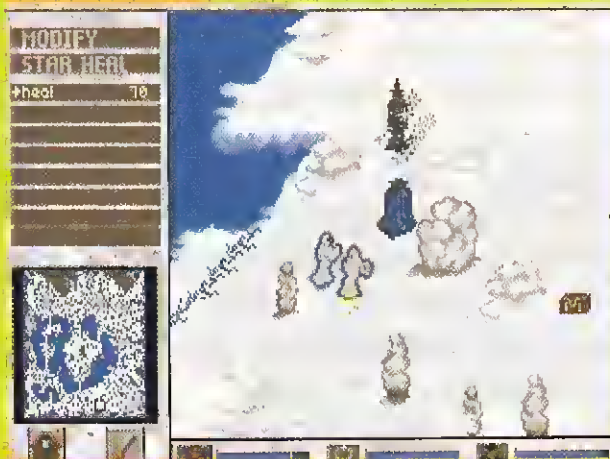


▲ Falsch gemixt? Pech!

Grafisch ist SpellCraft relativ einfach gehalten, was nicht weiter stört, solange alle anderen Aspekte stimmen. Am Sound ist nichts auszusetzen, aber die Steuerung ... Wenn's im Spiel mal hektisch wird, ist die Steuerung einfach zu umständlich, auch wenn man mit einem Gemisch aus Maus und Tastatur spielt. Da geht irgendwann die Motivation etwas den Bach runter, selbst wenn das Gameplay ansonsten recht originell ist. Einen dicken Pluspunkt allerdings haben sich die Programmierer von SpellCraft verdient: Sie haben ein Herz für Einsteiger. Ein gut gemachtes Tutorial, in dem der Lordmagier den Zauberlehrling langsam und zum Mitschreiben in die Kunst des Tränkemischens einführt, verhilft zu einem relativ frustlosen Start in die Zauberkarriere. Und als weiteres Plus wird SpellCraft komplett in Deutsch zu haben sein. ■

Antje Hink

▼ Da hilft nur noch die Flucht



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

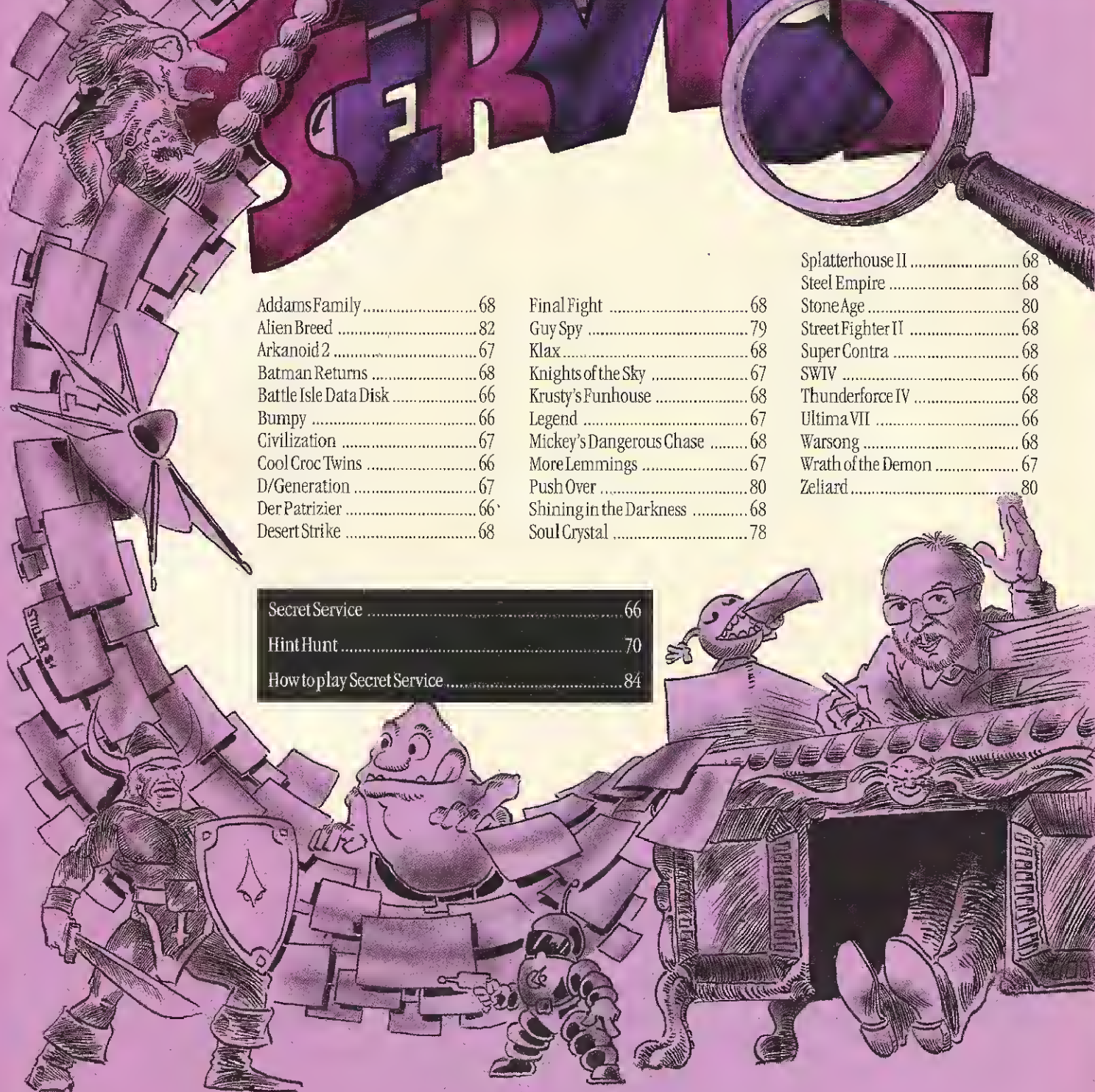
»ZUFRIEDENSTELLEND«

10 92

SECRET SERVICE

Addams Family	68	Final Fight	68	Splatterhouse II	68
Alien Breed	82	Guy Spy	79	Steel Empire	68
Arkanoid 2	67	Klax	68	Stone Age	80
Batman Returns	68	Knights of the Sky	67	Street Fighter II	68
Battle Isle Data Disk	66	Krusty's Funhouse	68	Super Contra	68
Bumpy	66	Legend	67	SWIV	66
Civilization	67	Mickey's Dangerous Chase	68	Thunderforce IV	68
Cool Croc Twins	66	More Lemmings	67	Ultima VII	66
D/Generation	67	Push Over	80	Warsong	68
Der Patrizier	66	Shining in the Darkness	68	Wrath of the Demon	67
Desert Strike	68	Soul Crystal	78	Zeliard	80

Secret Service	66
Hint Hunt	70
How to play Secret Service	84



Jubiläum!!!

Melde gehorsamst: Stehe nun seit einem Jahr im Dienste des Secret Service - an satten 12 Ausgaben Tips und Tricks habe ich mir die Finger wund geschrieben. Grund genug, endlich mal nicht mehr so viel tun und sich auf die Anfänge zu besinnen. Daher in bester alter Tradition mal wieder nur 16 Seiten, man gönnt sich ja sonst nichts. (Lautes Protestgeschrei in der ganzen zivilisierten Welt!)

Keine Angst, ich bin nicht faul geworden und eine ständige Einrichtung ist dieser Spar-Secret-Service auch nicht. In dieser Ausgabe war mal wieder etwas wenig Platz und so bin ich dazu überredet worden, einige Seiten abzugeben. (Ich kann aber inzwischen schon wieder feste Nahrung zu mir nehmen...) Aber genug der Worte, lassen wir uns überraschen, was die nächste Ausgabe bringt. Protest- und sonstige Briefe bitte an die übliche Adresse:

Redaktion ASM
-Secret Service-
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Kabelsalat

Zunächst eine kleine Korrektur zum Kabelsalat in der 8/92. Beim Joystick-Interface wurden leider einige Pinbezeichnungen falsch abgedruckt, hier ist nochmals die richtige Belegung:

D10 (Ack) - J1 (up)
D11 (Busy) - J2 (down)
D13 (PE) - J3 (left)
D12 (Select) - J4 (right)
D15 (Error) - J6 (fire)
D25 (GND) - J8 (GND)

Soft Enterprises

SWIV

Der erste Tip dieser Ausgabe ist allen Archimedes-Besitzern gewidmet, denen es nach unendlich Leben

gelüftet: Ganz einfach im Pausenmodus den Namen des Programmierers, also *Nigel*, eintippen. ■

Markus Böbler

Battle Isle Data Disk

Als Ergänzung zur 7/92 hier noch die Paßwörter für die Bonuslevel: *WINIT* für Solisten und *TENNO* für zwei Spieler. ■

Thomas Müller

Ultima VII

Chronischer Geldmangel kann jeden Abenteuerurlaub in Britannia zum Ärgernis machen. Wer die Reisekasse etwas aufbessern will, der gebe sich nach Cove und nehme Jaana in die Party auf. Zurück in Britannia gebe man sich in hin-

terhältiger Absicht in die Bank und meuchle neben den Wachen auch die Kassiererin. Der Leiche der letzteren nehme man die drei Schlüssel ab, mit ihnen können die Türen geöffnet werden. Somit ist der Weg zu den Geld- und Goldvorräten frei, bis auf einige Kisten, für die man zusätzlich noch Dietriche benötigt. Nach dem Raubzug steckt man der Leiche die Schlüssel wieder zu und bittet Jaana, die Gnädigste wiederzubeleben. Das macht sie auch, und alles ist wieder eitel Sonnenschein - und da sich die Kassiererin an nichts erinnert, können Gold und Nuggets auch noch in rund 1500 solide britannische Goldmünzen eingetauscht werden.

Wer mit seinen sechs Mitstreitern nicht zufrieden ist, der kann sich auch noch ein paar mehr Mitglieder in die Party zaubern. Wenn ein Partymitglied im Kampf getötet wird (was beim schmalbrüstigen Spark öfters der Fall sein könnte), so nimmt man dessen Überreste mit und sammelt solange weitere Mitglieder ein, bis der offizielle Höchststand erreicht ist. Dann bittet man Jaana um eine Wiederbelebung, und schon kann man mit sieben oder vielleicht auch noch mehr Leuten die Gegend unsicher machen.

Im Dungeon auf *Dagger Isle* befindet sich im letzten Raum eine Pyramide mit einer dreieckigen Öffnung, aus der Blitze geschleudert werden. Wird der Avatar solange von ihnen getroffen, bis ihm schwarz vor Augen wird, erwacht die Party wieder in Paws. Praktischerweise ist die ganze Mannschaft bei dieser Aktion ein Level aufgestiegen und hat entsprechend viele Abenteuer- und Lempunkte.

Wer sich vorab schonmal die (etwas lasche) Endsequenz anschauen will, der gebe ganz einfach im entsprechenden Verzeichnis *ENDGAMEEREIAMI* ein. ■

F. Kobrmann / Th. Kramer

Bumpy

Hier sind alle Levelcodes für den Amiga:

Level 2: ACCESS
Level 3: BUTTON
Level 4: ISLAND
Level 5: PRETTY

Level 6: WINNER
Level 7: ZOMBIE
Level 8: LOVELY
Level 9: SYSTEM

Floyd

Cool Croc Twins

Damit genervte Spieler nicht immer eisgekühlte Krokodilstränen vergießen müssen, hier ein Päckchen Levelcodes für den Amiga: *TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI, DOORS, FLOYD, BRUNO, MONEY, HUMAN, GIRLS*.

Und damit die PC-User nicht zu kurz kommen, seien auch sie bedacht: *BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL, SPOM, CLIG*. ■

Floyd / B. Alliger

Der Patrizier

Es ist schon ein Kreuz mit diesen Wirtschaftssimulationen - immer die gleichen Mogelmöglichkeiten... Die klassische Methode mit dem Diskeditor: Man gebe sich bei einem gespeicherten Spielstand an die relative Position 131 und trage dort die Bytefolge "45 55 51 55 4B 47" ein - danach sollte man keine Geldprobleme mehr haben.

Oder der klassische Zählerüberlauf: Irgendwann kippen die Schulden um und werden zum Guthaben. Beschleunigen kann man dies, wenn man sich in die Kirche begibt, dort etwas Weihwasser organisiert und den Priester im Vordergrund abwechselnd mit der linken und rechten Maustaste anklickt. Irgendwann hat man einen Riesenberg Schulden am Hals, der sich aber mit etwas Geduld in ein Vermögen von etwa 450 Millionen Taler verwandelt.

Und wer jetzt noch mit der Story von den drei Scheinmitspielern rechnet, der liegt völlig richtig. Man spiele ein Schnellspiel mit vier Spielern, die ihr Kontor alle in einer Stadt haben. Sobald die Koggen dort eintreffen werden sie an den Landesfürsten verscherbelt, die Kraier behalten die einzelnen "Mitspieler" und lassen diese erstmal zwei Wochen auf Reede liegen. Anschließend nimmt der echte Spieler bei den anderen Spielern einen Kredit von je 23000 Taler

zu 1% Zinsen (Laufzeit 9999) auf, anschließend wird die Kohle auf das eigene Schiff gebracht. Jetzt geht es wieder zur Bank, wo man einem Mitspieler einen Kredit über sein gesamtes Vermögen gibt - für einen Tag zu 1000 % Zinsen. Nach einem Tag Pause hat man schon seine ersten beiden Millionen im Kontor gutgemacht, diese überläßt man dem zweiten Scheinspieler zu gleichen Konditionen und so weiter...

Der Rest der Geschichte ist dann eher langweilig, das einzige, was noch zu tun ist, ist auf die nächste Ratsstagswahl zu warten. Ist man dann Bürgermeister, wartet man bis acht Wochen vor dem nächsten Hansetag. Jetzt schnappt man sich sein Geld, fährt in mehrere Städte und tritt dort in die Gilde ein. Jetzt noch drei bis vier Millionen Taler unters Volk bringen - und schon ist einem der Titel des Ältermann so gut wiesicher...

S.Stotz/H.Maywald/S.Sagrodnik

und wiederholt das Spielchen solange, bis die Einheit nicht mehr blinkt oder das gewünschte Ergebnissichtbar ist.

Jim Knopf & Lukas...

Speziell auf dem Amiga kann auch per Modul eine bevorstehende Pleite abgewendet werden: Wird bei \$C146D7 der Wert \$FF eingetragen, erfreut sich der Finanzminister an 255 Goldstücken.

A. Wenk

Knights of the Sky

Wer auf dem PC mit unbegrenzter Energie durch die Lüfte schaukeln will, der suche mit einem geeigneten Werkzeug in der Datei FLIGHT.EXE nach der Bytefolge FF 4F 6A und ersetze sie durch 90 90 90.

Oliver Fritsch

Arkanoid 2

Und noch etwas Patchwork für den PC: Man suche in der Datei REVOF-DOH.EXE nach der Bytefolge 80 3E 97 04 00 75 F3 und ersetze sie durch 80 3E 97 04 00 EB F3. Unendlich viele Leben winken.

Oliver Fritsch

Wrath of the Demon

Keine Lust, immer in Level 1 beginnen zu müssen? Dann auf dem PC in der Datei WRATH.EXE das Byte-muster C6 06 61 0C 01 gesucht und statt der 01 das gewünschte Startlevel eintragen.

Oliver Fritsch

Civilization

Wer seinen Siedlern beim Straßenbau oder den sonstigen Tätigkeiten mal etwas Dampf machen möchte, der braucht sie im Prinzip nur ständig bei der Arbeit stören: Man gibt der Einheit den entsprechenden Befehl, beispielsweise (I)rrigate und klickt die Einheit gleich wieder mit der Maus an - es erscheint ein Kasten, in dem die momentane Tätigkeit steht. Jetzt aktiviert man den Siedler durch einen Mausklick auf die Abbildung, wodurch der Befehl scheinbar gelöscht wird. Der nun wiederblinkende Einheit gibt man erneut den entsprechenden Befehl

Mare Lemmings

Auf dem PC und dem Atari ST kann man mit dem Codewort SLAMRACING ein Soundmenü aktivieren, das später im Spiel mit der Taste "5" aufgerufen wird.

Oliver Fritsch

Legend

Na also, Abrüstung bringt doch was - zumindest bei diesem Spiel. Wenn man die Ausrüstung seiner Helden



Int. Gabriele Herrmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Sherlock Holmes

PC 89.90

Legend of Kyrandia

PC 89.90

AMIGA

1869 dt.	89.90
Ashes of Empire **	94.90
B.A.T. II *	94.90
Bumpys Arcade Fantasy	69.90
Carl Lewis Olymp. Challenge **	64.90
Civilisation dt.	84.90
Der Patrizier dt.	79.90
Dojo Dan	64.90
Grah Taylors Soccer Challenge **	69.90
Lure of Tempress **	79.90
Oil Imperium	19.90
Perfect General **	74.90
Push Over **	69.90
Risky Woods **	69.90
Sensible Soccer **	84.90
Space Max **	64.90
Striker Soccer 1Mb *	69.90
Tiny Squawks	69.90
WG League Simulator	84.90

PC

1869 dt.	94.90
Ashes of Empire **	99.90
B 17 **	99.90
B.A.T. II *	94.90
Carl Lewis Olymp. Challenge **	84.90
Conquistador dt.	79.90
Der Patrizier dt.	94.90
Dungeonmaster dt.	79.90
Gateway	84.90
Guy Spy **	84.90
Heroes of the 357h **	84.90
Hing Kong Mah Jong **	77.90
Laura Bow 2 dt.	96.90
Lord of the Rings 2	84.90
Lure of Tempress	79.90
Magic Pockets **	74.90
Prophecy of the Shadow	79.90
Space Max	79.90
Theatre of War **	84.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Links Pro

PC 99.90

Plan 9

Amiga 84.90

PC 109.90

SuperNE5

Grundgerät *	339.00
F-Zero *	99.90
Sim City	99.90
Super Probotector *	139.90
Super Tennis *	99.90
Super Wrestlemania *	149.90
Batmans Return	66.00

MEGA DRIVE/GAME GEAR

Mega Drive incl. Pad+Sonic **	329.00
MD: Olympic Gold **	119.90
MD: Tazmania **	109.90
Game Gear incl. Sonic+Netzteil	329.00
GG: Olympic Gold **	84.90
GG: Super Kick off	84.90
Black Gold	44.90

Atari Lynx

Casino	66.00
Shadow of the Beast *	66.00
Steel Talons *	66.00
Addams Family **	69.90

C64 Disk

Catalypse **	39.90
Creatures 2 **	39.90
Oil Imperium	9.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dönerer Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-40

Köln 41 Laden

Gottsweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Malthastr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelförster Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Mönchengladbach NEU!

Friedrichstr. 26

BEINGEDRUCKTES

* Vorankündigung

Deutsche Anleihe

Sicherheitsverpackung

auf Wunsch (+ 2.50 DM)

Irrtümer und Preis-

änderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Bestellmenge

fr. Anteil

bis 140,- DM

ab 140,- DM

bei Vorkasse

Ausland nur Post

UPS

zusätzlich 4,- DM

zuzüglich 7,50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

soweit abrüstet, daß die *Armour Class* über +10 ist, kippt sie plötzlich auf -245. Mit der praktischen Folge, daß man fast unverwundbar ist. Damit der Trick greift, sollte man seinem Helden gleich bei der Erschaffung einen möglichst niedrigen AC-Wert verpassen. ■

S. Albrecht

Wer eher auf technische Hilfsmittel setzt, der wird mit einem Freezer an den folgenden Adressen fündig, und zwar jeweils in der Reihenfolge Berserker, Troubadour, Mörder, Magier: *Gold: \$2F219, \$2F299, \$2F319, \$2F399*

Glück: \$2F1F0, \$2F270, \$2F2F0, \$2F370

Hitpoints: \$2F1F9, \$2F279, \$2F2F9, \$2F379.

Dem Magier kann man an den folgenden Stellen zu den Zutaten für seine Zaubersprüche verhelfen:

Batwings: \$2F3E3

Brimstone: \$2F3E1

Hedjogvenom: \$2F3DB

Mandrake: \$2F3DF

Nightshade: \$2F3D7

Crystal: \$2F3DD

Dragon Tooth: \$2F3D9

Phoenix Claw: \$2F3D5.

Die Anzahl der Wächter in den Wachtürmen läßt sich an den folgenden Adressen einstellen:

Eb's Tower: \$2F577

Delmortis: \$2F565

Hightower: \$2F56B

Boot Hill: \$2F57F.

Bei diesen Wachtürmen geht man wie folgt vor: Man stellt die Adresse des Turms, bei dem man sich gerade befindet, mit Hilfe des Moduls auf 255, investiert dann aber nur 100 Goldstücke in fünf Söldner. Durch die Änderung erhält man aber die 255 Mann und kommt so recht schnell und günstig an einen *Heavily Defended Tower*. ■

K. Gleike/Chr. Schult

Thunderforce IV

Uns A-Man hat sich an einen alten Trick bei Thunderforce III erinnert, und siehe da - er klappt auch beim Nachfolger: Nach dem SEGA-Logo ganz einfach Knopf B gedrückt halten und dann die Start-Taste drücken. Es erscheint das fast schon obligatorische Optionenmenü. ■

A-Man

Addams Family

Satte 100 Leben gefällig? Dann probiert doch mal das Paßwort "11111" auf dem Super NES aus. Zwar steht danach in der entsprechenden Anzeige eine Doppelnull, aber die ist ja auch nur zweistellig.. ■

Thomas Kling

Steel Empire

Der Weg zur Levelanwahl führt auf dem Mega Drive über einen seltsamen Weg: Beim Soundtest müssen folgende Musikstücke abgespielt werden: Zweimal Sound 1, einmal Sound 9 und einmal Sound 2. ■

Thomas Kling

Desert Strike

Um gleich zu Anfang mit fünf Leben zu starten, sollte man auf dem Mega Drive das Codewort *TQQLOM* eingeben. ■

Namri Dagayb

Klax

Wenn man während des Spiels auf dem Game Boy die *Select*-Taste gedrückt hält, erscheinen nur noch Steine einer "Farbe". ■

Christian Lorenz

Mickey's Dangerous Chase

Ein Extraleben gleich zu Beginn gefällig? Gleich beim Start ist über Mickeys Kopf eine Kugel. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr auf die ersten beiden Steine springen und von dort nach links auf eine Plattform. Jetzt noch eine Plattform höher und dort so weit wie möglich nach rechts, dort gibt es ein Extraleben. ■

Nils Kubn

Krusty's Fun House

Hier sind drei Paßwörter fürs Mega Drive: *WHOAMMA, FLANDERS, SNOWBALL.* ■

Tobi Steinbögl

Splatterhouse II

Damit die Fetzen auch in höheren Levels mal fliegen, hier einige Zutritts-codes:

Level 2: EDKNAIZOLLDL

Level 3: IDOGEMIALDL

Level 4: ADEXOEZOLOME

Level 5: EFHVEIRAGORD

Level 6: ADENAIWRALKA

Level 7: EFHXOEIALDL

Level 8: EDKVEIALDL

Tobi Steinbagl

Warsang

Einige Tips fürs Mega Drive: In den ersten sieben Levels, wo Baldarov noch im Team ist, sollte man ihm die Schwächung der Feinde überlassen, die endgültige Ausschaltung der Gegner sollten jedoch die Einheiten mit den geringsten Erfahrungspunkten machen. Diese steigen dann wesentlich schneller auf, was Baldarov ja nicht mehr kann. Kann eine Figur zum *Lord* oder *Knight* aufsteigen, sollte man ihn zum *Lord* machen, Garrett sollte man später zum *King* machen.

Geht man im verkleinerten Bildschirm auf das zweite Feld links oben in der Diagonale und drückt Knopf B, so können die Level frei gewählt werden. Macht man das ganze im normalen Bildschirm, gelangt man in ein Soundmenü. ■

K. Friedenbagen/D. W.

Shining in the Darkness

Wer seine Party schnell auf die siebzigste Stufe befördern will, der sollte erst die *Gold Fountain* in Level 5 aktivieren und dann die Monster in der Nähe der *Fountain* bekämpfen. Sind alle Charaktere schwer verwundet, so kann man sich in der *Fountain* heilen lassen und sich dann wieder den happigen Monstern widmen. ■

Christian Wilhelm

Final Fight

Ein geheimes Optionenmenü gibt es auf dem Super NES, wenn man das Joypad nach links drückt und die Start-Taste drückt. ■

Christian Wilhelm

Super Contra

Ein kleines Manöver, das recht effektiv ist: Man halte die beiden seitlichen Taster am Joypad gedrückt und drücke die Feuertaste. Der Held schlägt nun einen großen Salto und ballert dabei wild um sich. ■

Christian Wilhelm

Street Fighter II

Gehen im Zwei-Spieler-Modus die Prügeleien schon vor dem Spiel los, wer nun welche Figur bekommt? Das muß nicht unbedingt sein, denn auch im Super NES ist der Spezialmodus des Spielautomaten integriert, in dem zwei gleiche Figuren gegeneinander spielen. Allerdings ist der Weg dorthin etwas kompliziert: Während des Capcom-Logos und dem Jingle sind folgende Tasten zu betätigen: *Unten, R-Knopf, Oben, L-Knopf, Y, B, X, A*, wobei die letzte Taste beim Ende des Jingles zu betätigen ist. ■

Thomas Szygowski

Batman Returns

Hier ein paar Tips für das erste Level auf dem Lynx: Geschwindigkeit ist Trumpf, also nicht so sehr mit Prügeleien aufhalten, sondern zügig durchlaufen. Unter der Ampel stehenbleiben, dort gibt es zehn Batarangs. Um bei der Fabrik keine Energie zu verlieren, muß man sich hinter dem Briefkasten ducken, sobald die Fenster zu explodieren beginnen. Am Anfang der Runde gibt es über der ersten Tür einige Säureflaschen, um an sie zu gelangen, muß man auf das Überraschungspaket springen. Energie und Batarangs gibt es auch, wenn man, nachdem die Motorradfahrer aus dem Überraschungspaket gefahren sind, sich dort hinein begibt. Den weiteren Weg sollte man auf der Brücke zurücklegen, dort kommen einem nicht so viele Motorradfahrer entgegen. Weiterhin gibt es unter der zweiten Laterne Säureflaschen, unter der fünften Energie und unter der sechsten 1000 Punkte. Beim Endgegner des Levels wählt man die Batarangs und feuert sie auf den Schnabel der Ente, da sie nur dort verwundbar ist. ■

Jörg Schrom

Endlich!

Die Supermesse für Computerspiele!



Enter
TAINMENT
1992

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der

KölnMesse

08.10.1992
10:00-18:00 Uhr
09.-11.10.1992
9:00-18:00 Uhr



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten. Hier finden Sie alles über Computerspiele, Konsolen, Amiga, Atari, MS-DOS, etc.. Über unsere Mailbox (02234-24412) können Sie sich vorab über die CSS informieren.

SEAT → Fahr Simulator-Wettbewerb!

Mit großem SEAT IBIZA-Fahr Simulator-Wettbewerb. Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

Veranstalter:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstr. 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-22021

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play
Video Games
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00
Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00
Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:

Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Rudolfplatz NEXT, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1
Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1
Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1
Complay I, Hohenzollernring 29, 5000 Köln 1
Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:
AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40



Die Fragen ...

Simon's Quest

Rigo sieht sich den Tücken der Ebene drei auf dem NES ausgesetzt. Mit der Rippe bewaffnet steht er da und kann den roten Rubin nicht finden. Wo gibt's diesen? ■

Wizards and Warriors 3

Obiger weiß nicht, wo er den Gildenmann finden kann. Den Zauberer eins und den Dieb eins sowie die Silberstatue hat er bereits hinter sich gelassen. Zudem sucht er auch einige weitere Tips zum Game. ■

The Adventure of Link

Die letzte Frage aus Rigos Sammelbestellung: Wo findet er den vorletzten Palast und das Kreuz? ■

Castellan

Für Doris war bis zum dritten Turm die Welt noch in Ordnung. Dann war aber Sense. Wer kann ihr jetzt einen Tip geben, wie es weitergeht? ■

Interphase

Kai sucht auf seinem Amiga den Weg durchs siebte Level. ■

Ork

Die Zähne beißt sich Kai auch im zweiten Level am Krug aus. Das Ding will einfach nicht kaputtgehen. ■

Millenium 2.2

Bei der Amiga-Version braucht Daniel unbedingt ein paar Tips: Wie kann er den Mars erforschen und wie kommt er an ihn ran? Wo kann man *Copper*, *Melbane*, *Sulphur*, *Silver*, *Chromium*, *Platinum* und *Uranium* abbauen? Ist es möglich, die Reichweite der Raumsonde von sechs auf zehn Tage zu erweitern? ■

Die Erde, Venus und Merkur sind bereits erforscht. ■

Gods

Alexander - ebenfalls Atari ST User - sucht Tips, wie man den Endgegner im vierten Level erledigen kann. Stefan weiß nicht, warum die Level-Paßwörter nicht zünden und er an seinem Amiga immer im ersten Level starten muß. ■

(Für alle, die es immer noch nicht geschnallt haben: Paßwörter, die irgendwo abgedruckt sind, helfen nicht weiter. Die Codes werden erst erzeugt und zusätzlich auf Disket-

te abgelegt, wenn man ein Level komplett und ehrlich geschafft hat.)

Player Manager

Wenn Steffen nicht bald einen ordentlichen Tip bekommt, ist Verzweiflung angesagt. Er versteht nicht, warum er auf seinem Atari ST trotz Super-Saison und Pokalgewinn sowie soliden Finanzen grundsätzlich vor Ende der zweiten Saison ge feuert wird. Warum? Und vor allem: Wie kann er das verhindern? ■

Ghostbusters II

Zwar hat Kai im Museum *Vigo* und seine Handlanger erfolgreich eingefangen und *Vigo* steckt in Ray's Körper, aber wie kriegt man ihn da wiederraus (Atari ST)? ■

Wolfman

Florian sucht auf seinem C-64 einen Weg aus dem Wald. Auch die Bedeutungen der Flasche, des Grabes und des Unkrautes sind ihm nicht ganz klar. ■

Powermanger

Mario kann beim Szenario WW1 die kleine Insel rechts nicht einnehmen. Wer kann helfen? ■

Ultima IV

Mr. A sucht den Weg vom sechsten ins siebte Level des *Great Abyss*. Druckfelder oder Geheimgänge hat er nicht gefunden. ■

Die Version fürs Master System bereitet André einige Kopfschmerzen: Wo findet er das Gefährt, daß leichter als Luft ist? Wo findet er die Kerze, die man für den Eingang zum Abyss braucht? Wo befindet sich der *Shrine of Spirituality* von Skara Brae? Wo findet man die Steine und was hat es mit ihnen auf sich? ■

Ultima V

Daniel braucht unbedingt zwei Antworten: Wie kann man die *Sandal-*

wood Box benutzen? Und wie kann man sich das Zepter aus dem Stonegate holen? ■

Ultima VII

Niels sucht auf *Moonglow* den Weg ins Haus von *Penumbra*. Und er sucht einen Tip, was er mit dem Kristall machen kann, das er sich vom Wanderer gekauft hat. ■

(Wenn die Probleme brennend werden: In der neuen Special 17 steht eine Komplettlösung...)

Fate - Gates of Dawn

Philipp sucht den Eingang zum Dungeon, der im Südwesten der Stadt liegen soll? Was macht man mit dem Kristall, der sich im Dungeon unter *Lichts Inn* befindet? Was hat es mit dem Brunnen und dem Loch in der Wand auf sich? ■

In den Grotten von *Ghamos* in Level 7 hängt Roland fest. Wie kann er die magische Wand vor Mandrags Gefängnis überwinden (Ami-ga)? ■

Hard Nova

Sascha verzweifelt am zweiten Auftrag (Teil A) - *Damien Altron* soll ermordet werden. Nichts leichter als das. ■

Ein paar feindliche Truppen zerlegt, in die Schaltzentrale rein, um schließlich dumm vor dem Hologramm von uns Damien zu stehen. Mit ein paar Handgranaten bekommt man zwar das Hologramm kaputt, aber nicht Damien selbst. Wie geht's? ■

Saul Crystal

Eric sucht den im Handbuch versprochenen Cheat auf dem C-64. ■

Trinity

Ebenfalls auf dem C-64 und ebenfalls uns Eric verzweifelt an Trinity im zweiten Level: Er braucht jede Hilfe, die er nur kriegen kann. ■

Monkey Island

Janet sucht einen Weg, um bei der deutschen Amiga-Version den Tresor beim Gemischtwarenhändler zu öffnen.

(Sobald es an der Zeit ist, ein Schiff zu kaufen, kann man den Händler auf einen Kredit ansprechen. Freundlich wie er nunmal ist, öffnet der Händler den Tresor, wobei man genau auf die Kombination schauen sollte - sie ändert sich von Spiel zu Spiel. Zwar ist man nicht kreditwürdig, kann aber den Händler nochmal zum Schwertmeister schicken und dann den Tresor ausräumen.)

Indiana Jones III

Christian sucht den Weg über die Schlucht im Gral-Tempel.

(Auf das Simpelste kommt man wie immer natürlich nicht. Der Trick ist, daß man einfach geradeaus rübermarschieren muß.

Da gibt es nämlich eine schmale Brücke, die nur nicht sichtbar ist.)

Return of Medusa

Selbiger Christian fragt auch: Was braucht man, um die Medusa zu besiegen und wo gibt es das?

(Irgendwo in einem der Bunker muß ein Spiegel rumliegen - suchen, finden und vor der allerletzten Tür in die Hand nehmen!)

Indiana Jones IV

Florian sucht einen Weg um den Eingang zu Atlantis zu öffnen - eben den mit der Froschstatue. Liegt es an der richtigen Scheibenkombination? Mit Taschenlampe und Bettuch kann man in Monte Carlo zwar wunderbar Gespenst spielen, aber Sophia sagt da fehlt noch was, um Trottier zu erschrecken? Aber was, fragt sich Björn.

(Ist doch gar nicht so schwer: Die letzte Kombination der Scheiben prangt doch riieeesengroß an einer Wand des Türabyrinths, vielleicht sollte Florian Jones mal zum Augenarzt. Und Björn sollte nochmal kurz einen Abstecker nach Algerien machen und die Maske organisieren.)

Pools of Darkness

Nachdem Arno Gothmenes vernichtet hat, hängt er jetzt in einem Zusatzdungeon fest (Journal Entry 64: "Dave Speaks"). Hier wird im weiteren Verlauf eine Frage gestellt, zu der er keine Antwort weiß: Repeat the mystic clue!

Black Crypt

Für Marcel ist der Ring of Skulls ein ewiges Rätsel. Zwar steht auf der Bloody Scroll, daß man einfach nur durchzugehen braucht, aber bei ihm versagt diese Taktik. Was ist zu tun?

... und ein paar Antworten

Saul Crystal

Sebastian hatte in der 8/92 eine ganze Latte Fragen, die auf Antworten warteten. Hiersind sie:

Dem Ork-Kind gibt man die Kristallkugel, die man vom Einhorn erhalten hat, und läßt sich dann von ihm zu seinen Eltern in die Ork-Höhle bringen. Hier schaut man sich ein wenig um und besonders auf den Tisch, wo die Pfeife von Daddy Ork liegt und in die man sich auf den ersten Zug verliebt. Jetzt muß man nur noch einen längeren Text über sich ergehen lassen, bis die Aufmerksamkeit der Orks von David abgelenkt werden und die Pfeife im Inventar verschwindet. Anschließend verabschiedet man sich schleunigst und kehrt zur Kreuzung zurück.

Im Osten liegt immer noch der Wald, aus dem man kurz vorher gekommen war und den man jetzt wieder betritt. Dort wendet man die

Pfeife auf den Bienenkorb an und verscheucht so dessen Bewohner. Jetzt klagt man etwas Honig aus dem Korb, versaut sich die Stiefel mit dem klebrigen Zeug und kommt so sicher über den Baumstamm. Dahinter liegt linkerhand eine alte Zwergenmine, in der man neben einigen anderen wichtigen Dingen auch einige Silbermünzen findet. Mit denen kann man sich im Adventurershop einen Hundeschlitten kaufen.

Christoph Niederkleine

Phantosie III

Drei Antworten auf Martins Fragen in der 8/92 folgen nun: Die Hall of Giants liegt im Süden von Scandor und kann von der Stadt Tirith her erreicht werden. Man durchschwimme den Fluß östlich von Tirith und siehe da, in den Ber-

gen dort findet man die Halle. Dazu noch ein kleiner Tip: Es hat keinen Sinn, die verschlossene Zellentür aufschließen zu wollen. Stattdessen sollte man in den Zellen nach Geheimtüren suchen. Wer ordentlich Erfahrungspunkte sammeln will, der sollte die Türöffnungsmechanismen nur einzeln betätigen, da sich sonst die eingesperrten Ancient Beasts gegenseitig zerfleischen und dadurch die Erfahrungspunkte und ihr Gold mit ins Grab nehmen.

Der Wand of Nicodemus wird am Spielende benötigt. Ihn muß man im Castle of Dark in der Astral Plane zerbrechen, um den Oberfiesling erreichen zu können.

In die Dwarfen Burial Grounds gelangt nur, wer Kilmor in der Hall of Gianz gefunden hat. Zum Betreten der Gnome Catacombs braucht man auf alle Fälle einen Gnom oder einen Zwerg in der Party.

Thomas Zacherl

AMIGA

1869, deutsch	82,50
AMOS, deutsche Version	105,00
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datsdisk, deutsch	45,50
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Carl Lewis Challenge, Anltg, deutsch	64,00
Civilisation, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Dune, komplett deutsch	74,50
Dynablasters, deutsche Anleitung	71,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,00
Grand Prix, Handbuch deutsch	79,50
Humans, deutsch	74,50
Kings Quest V, 1 MB, kompl. dt.	74,50
Larry V, 1 MB komplett deutsch	74,50
Lure of Tempress, kompl. deutsch	71,50
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II komplett deutsch	85,00
Patrizier, komplett deutsch	79,50
Perfect General, deutsch	82,50
Police Quest III, kpl. deutsch	74,50
Regent, deutsch	74,50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Space Max, komplett deutsch	69,00
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
X Copy Tools mit Hardware, deutsch	87,50

MS-DOS

1869, deutsch	* 89,00
A-Train	+ 95,00
Aces of the Pacific, komplett dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,00
B 17, Handbuch deutsch	* 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 88,50
Battle Isle Datsdisk, deutsch	* 45,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	* 97,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Carl Lewis Challenge, Anltg, dt.	* 79,50
Civilisation, komplett deutsch	* 95,00
Darklands, Handbuch deutsch	* 99,00
Dark Seed, komplett deutsch	* 89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	* 89,00
Dune, komplett deutsch	* 82,50
Dungeon Master	+ 79,50
Elernam, komplett deutsch	* 89,00
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	* 99,00
Grand Prix Unlimited, Handb. deutsch	* 79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 99,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	+ 97,50
Ishar, Handbuch deutsch	* 75,50
Kings Quest V, CD-ROM	* 99,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50
Larry V, CD-ROM	+ 99,00
Laura Bow II, komplett deutsch	* 82,50
Leather God. of Phobos 2, kpl. dt.	+ a A.
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50
Links-Course je	* 44,00
Lure of the Tempress, kpl. dt.	* 82,50
Monkey Island II, komplett deutsch	* 89,00
Patrizier, komplett deutsch	* 89,00
Perfect General, komplett deutsch	* 89,00
Pinball (SIERRA)	* 82,50
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,00
Handbuch deutsch für dtc.	22,50
S.W. Scenery P 38P 80 je	* 33,90
S.W. Scenery He 162/Do 335, je	* 39,90
Sim Ant, komplett deutsch	* 88,50
Sim Earth, komplett deutsch	* 95,00
Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	* 82,50
Startrek 25th Anniv., kompl. dt.	* 97,50
Ultima Underworld, Anltg, deutsch	* 89,00
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,00
Wing Commander II, komplett deutsch	* 95,00
Wing Comm. II Sprachausgabe, engl.	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Oper. I u. II je	* 49,00
AdLib-Soundkarte deutsch	* 129,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 239,00
Soundblaster pro **	* 415,00
Sound Galaxy NX	* 259,00
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
Thrustmaster: Flight- & Weapon Contr. je	175,00

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00
UPS-Nachnahme DM 13,00

KAROSOFT
Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 0 21 03/4 20 88
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

Black Crypt

Zunächst zu Martins Problem mit den *Slimern*: Ganz einfach die Bie-ster mit dem Schwert verknopfen oder ihnen mit einem Feuerball einheizen.

Und dann zu *Dragon* und dem lei-digen *Ogre*. Dieser Störenfried wird natürlich mit der *Ogreblade* zer-stört, die Schriftrolle mit dem Hin-weis, daß das Schwert verflucht ist, ist eine Fälschung. Das Teil findet man im Osten des ersten Levels, man kommt aber nur durch einen Teleporter in den besagten Raum. Die Gegenstation des Teleporters liegt hinter der verschlossenen Tür im Westen, für die der Schlüssel ge-sucht wird. Diesen bekommt man leider nur im zweiten Level. Das be-deutet, daß man versuchen muß, möglichst unbeschadet am *Ogre* vorbeikommen und schnellstmög-lich den Hebel für die Geheimtüre zu finden. Hinter der Tür hat man etwas Ruhe und kann sich in der Ge-gend nach dem Schlüssel um-schauen, wobei die Verwendung der *Wizard Sight* sehr zu empfehlen ist.

Ralf Nauß

Final Fantasy Adventure

Marcel's Problem mit den Palmen läßt sich recht einfach lösen: Er

braucht sich nur in die linke untere Oase (zwei Palmen und ein See in Form einer 8) begeben und dort die Palmen in Form einer 8 zu umlau-fen. Damit Jens durch die Gegend mit der *Fatal Poison* kommt, muß er ebenfalls diese Höhlengeschichte erledigen, und dann im Palast in Jadd vorbeischaun.

Kristian Friedenhagen

Blues Brothers

Hier naht die Lösung von Corinnas Problem mit dem Ausgang des er-sten Levels: Als erstes muß man sich im Musikgeschäft im ersten Stock die Gitarre holen. Anschließend geht es weiter auf das Dach und dort ganz nach links. Hier pflückt man sich einen Regenschirm vom Baum und klettert auf dem höchsten Ast möglichst weit nach rechts. Jetzt folgte ein Riesensprung, der zur Lan-dung auf dem Dach des Aufzuges führen sollte.

Von dort springt man weiter ab-wärts, sammelt noch einige Schall-platten auf und greift sich dann die Fahne.

Karsten Auchter

Operation Stealth

Das Spanngummi findet man auf dem Meeresboden, nachdem man

sich aus dem Torpedorohr hinaus-katapultiert hat.

Ein bis zwei Bilder rechts hängt das Ding an einer Alge, ist aller-dings etwas schwer zu entdecken.

Thomas Fertig

Dragon Wars

Die Über-Übersetzung der "Stein-waffen" sollte sich eigentlich nicht weiter auf den Spielablauf auswir-ken.

Ganz einfach die Dinger mitneh-men und in der *City of the Yellow Mud Tbad* mit den restlichen Teilen zusammensetzen.

Joachim Reinbold

Ghostbusters II

Es gibt scheinbar verschiedene Möglichkeiten, sich hier das Leben etwas einfacher zu gestalten.

Gibt man im ersten Level im Pau-senmodus entweder *AYKROYD* oder *VARPTR* ein, sollte man unbe-grenzt Ausrüstung und Zeit haben und mit F1 ein Level überspringen können.

Ähnliches sollte auch passieren, wenn man während des Activision-Logos die Tasten CTRL-ALT-S-U gleichzeitig drückt.

Volker Bischoff/Don

SWIV

Eigentlich ist dieser gesuchte Cheat ja auch uralte: Ganz einfach im Pau-senmodus *NGCß1701* eintippen und mit der Return-Taste bestäti-gen.

Volker Bischoff

Elvira

Zunächst zum kleinsten von Ursu-las Problemen: Den tödlichen Nachtschatten findet man in der Hecke links neben dem Gärtner-haus, allerdings wird das Zeug kaum benötigt.

Um an Emalda ranzukommen, müssen zunächst sechs Schlüssel besorgt werden. Den ersten gibt es im Wächterhaus hinter den Notizen an der Wand, der zweite befindet sich in den Krallen des Falken, der mit der Armbrust zu erledigen ist. Nummer drei wird sichtbar, wenn man in der Folterkammer am eise-ernen Ring zieht, der vierte kommt zum Vorschein, wenn man sich für die kleine Türe in der Küche interes-siert und den Gang dahinter mit dem "Glühenden Stolz" ausleuch-tet.

Der fünfte Schlüssel wird vom Wer-wolf im Stall bewacht. Das Tierchen

Fortsetzung auf Seite 77

Anzeige



HOTline

Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!
Jeden
Mittwoch
von 16³⁰ bis 19⁰⁰



Telefon

0 56 51 / 92 97 60
0 56 51 / 92 97 61

Fortsetzung von Seite 72

ist aber schnell ausgeschaltet, wenn man einen Armbrustbolzen und das Kreuzifix aus dem Gärtnerhaus über dem Feuer zu einem Silberbolzen verschmilzt. Ein Zug am Eisenring in der leeren Pferdebox bringt den Schlüssel dann zum Vorschein.

Für den sechsten Schlüssel ist etwas Streß angesagt, den besitzt nämlich jener Ritter auf der Brüstung der rechten Burghälfte, der im Nahkampf unbesiegbar ist. Mit einem Schuß aus der Armbrust kann man ihn jedoch ausschalten. Anschließend rennt man direkt zum Brunnen, steigt hinab und schwimmt sofort nach rechts. (Den Schlüssel für die folgende Tür besitzt ein Skelett in den Katakomben.) Sobald man das Ufer des Burggrabens sieht, kräftig Luft holen, dann im Umkreis des Tores einige Zeit herumschwimmen. Irgendwann findet man den Ritter nebst Schlüssel.

Diese Schlüssel passen in hervorragend in die Truhe im versteckten Turmzimmer, das mit der Kanone freizuschießen ist. Dazu muß zunächst das Skelett aus der Folterkammer in sein offizielles Grab gebracht werden, um an die Feuerzange in der Folterkammer zu kommen. Mit dieser holt man sich einige glühende Kohlen bei Elvira, und - kaboom... Die Schlüssel werden der Reihenfolge nach verwendet, und die Truhe gibt einen Dolch und einen Zauberspruch frei.

Emaldas Zimmer liegt in den Katakomben, wo mit dem Runenstein ein Loch in den Boden gesprengt wurde. Als erstes sticht man das magische Schwert in den Stern vor Emalda, um etwas Zeit zu gewinnen, dann verliert man feierlich den Zauberspruch und gibt der Bösewichtin mit dem Dolch den Rest... ■

Christian Fiedler

Die so entstehende Frucht ißt man und achtet auf die Halluzinationen, die man dadurch bekommt. Man sieht, welches Werkzeug Marvin zum Öffnen der Luke benötigt. Nun sucht man das entsprechende Werkzeug und dann Marvin. Dieser befindet sich in seiner Kabine, die von einer intelligenten Türe bewacht wird. Um da durchzukommen muß man der Türe beweisen, daß man selbst auch einiges auf dem Kasten hat.

Dazu schnappt man sich sowohl keinen Tee als auch den Tee (damit das klappt, sollte man vorher im Spiel schonmal am gesunden Menschenverstand gerüttelt haben). Jetzt zeigt man der Tür den Tee, und schon ist sie offen.

Da in Marvins Kabine eine miese Stimmung herrscht, trinkt man zunächst den Tee und sagt dann zu Marvin, daß er die Luke reparieren soll.

Anschließend legt man alles außer dem Babelfisch und dem benötigten Werkzeug ab und begibt sich zum *Access Space*. Dort öffnet Marvin die Luke- und das Adventure ist gelöst. ■

Daniel Schaller

Mines of Titan

Und jetzt noch kurz zu Jans Fragen aus der 8/92:

In den Office-Gebäuden kann man eigentlich nichts Sinnvolles machen, allenfalls in Progeny könnte man mit *Force your way into the office* sein Glück versuchen.

Die Minen sind nicht sonderlich wichtig, aber in ihnen kann man Werkzeuge und Dynamit finden. Zwei Werkzeuge sollte man mindestens bei sich haben, man kann sie zwar nicht von sich aus benutzen, aber bei einigen Aktionen werden sie automatisch eingesetzt. Das Dynamit ist eine gute Waffe, ansonsten aber nicht unbedingt nötig. In der Mine von Progeny findet man übrigens Phelos Fletcher, einen von der Polizei gesuchten Verbrecher - Belohnung winkt.

Das *Remote Terminal* wird erst am Schluß benötigt und vom Computer zur rechten Zeit automatisch eingesetzt. ■

The Rookie

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Guido muß den *Fluffs* im Blumenpotp wohl noch etwas Wachstums-hilfe zukommen lassen - ein Besuch in der Sauna könnte helfen. Allerdings erst, wenn sich nach dem Einpflanzen und etwas Wartezeit ein Keimling zeigt.

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.

0 21 56 - 60 7 77

AMIGA-SOFTWARE

1869	DV 74.90
A 320 Airbus	DA 99.90
Addams Family	US 59.90
Amberstar	DV 79.80
AMOS	DV 109.90
Bane Cos. Forge	DV 69.90
Battle Isle	DV 74.90
Black Crypt	DA 64.90
Bl. Manager Prof.	DV 69.90
Californ. Games 2	US 59.90
Carl Lewis Chail.	DA 59.90
Civilization	DV 84.90
Conquestador	DV 79.90
Crazy Cars 3	US 59.90
D. Generation	DA 49.90
Dark Queen Kyrin	US 69.90
Das Schw. Auge *	DV 74.90
Der Patrizier	DV 74.90
Dojo Den	DA 59.90
Dune	DV 69.90
Du. Master/Chaos	DV 64.90
Dynablaster	DA 69.90
Elvira 2	DV 74.90
Epic	DA 69.90
España 92	DA 69.90
Eye of Beholder 2	US 74.90
Fire & Ice	DA 59.90
Global Effect	DV 79.90
Gobilins	US 59.90
Grand Prix F. One	DA 79.90
Guy Spy	DA 69.90
Hook	DV 59.90
Ishar	DA 74.90
John Madden	DA 59.90
Kings Quest 5	DV 74.90
Legend	DA 69.90
Leisure Larry 5	DV 74.90
Lemmings	DA 59.90
Lemmings 2 *	DA 59.90
Lord of the Rings	DV 69.90
Lure of Temptress	DV 69.90
Mad TV	DV 74.90
Megatraveller 2	US 69.90
Might & Magic 3	DV 74.90
Monkey Island 1	DV 74.90
Monkey Island 2	DV 89.90
Pacific Island	DV 69.90
Perfect General	US 79.90
PGA Golf Plus	DA 69.90
Pinball Dreams	DA 59.90
Police Quest 3	DV 74.90
Populous 2	DA 59.90
Push Over	DA 59.90
Railroad Tycoon	DV 79.90
Realms	DV 69.90
Red Zone *	DA 59.90
Regent	DV 74.90
Risky Woods	DA 84.90
Sensibel Soccer	DV 59.90
Shadow Beast 3 *	DA 89.90
Shadowlands	DA 69.90
Silent Service 2	DA 79.90
Sim Ant	DA 89.90
Space Max	DV 64.90
Space Quest 4	DV 74.90
Special Forces	DA 79.90
Spirit of Adventure	DA 69.90
Starbyte S. Soccer	DV 64.90
Steel Empire	DA 69.90
Tennis Cup 2	US 64.90
The Simpsons	DA 59.90
Ultima 6	DA 69.90
Ultima 7	DA 69.90
Ultima 8	DA 69.90
Willy Beamish	DA 74.90
Wing Commander	DV 89.90

und viele weitere Programme

PC-SOFTWARE

1869	DV 89.90
Aces of Pacific	DA 84.90
Air Bucks	DV 73.80
ATAC	DA 99.80
B-17 Fly Fortress *	DA 99.80
Battle Isle	DV 89.90
Birds of Prey *	DA 89.90
Bu. Manager Prof.	DV 69.90
Carl Lewis Chail.	DA 79.90
Carriers at War *	US 79.90
Civilization	DV 99.90
Conq. of Longbow	DV 89.90
Cool Croc Twins	DA 59.90
Crisis in Kremlin	DA 89.90
Darklands *	DA 99.90
Darkseed	US 79.90
Das Schw. Auge	DV 89.90
Der Patrizier	DV 89.90
Dune	DV 79.90
Dungeon Master	DV 79.90
Dynablaster *	DA 69.90
Elvira 2	DV 79.90
España 92	DV 79.90
Eternam	US 79.90
Eye of Beholder 2	DV 89.90
F-15 Str. Eagle 3 *	DA 99.90
F-16 Falcon 3.0	DA 99.90
F-16 Fal. Mission *	DA 99.90
Floor 13	US 79.90
Gateway	US 79.90
Global Conquest	DA 89.90
Global Effect	DV 64.80
Gobilins	US 59.90
Grand Prix Ultim.	DA 79.90
Gunship 2000	DA 89.90
Gunship Data *	DA 59.90
Guy Spy	DA 79.90
Hardball 3	US 79.90
Heroes of 357th	DA 79.90
Hook	DV 79.90
Indiana Jones 4	US 89.90
Ishar	DA 74.90
Kings Quest 5	DV 69.90
Laurel Bow 2	DV 84.90
Leisure Larry 5	DV 84.90
Links 386 Pro	US 99.90
Lord of Rings 2	DA 64.80
Lost Tre. Infocom	US 119.90
Lure o. Temptress *	DA 79.90
Mantis *	DA 99.90
Microprose Golf *	DV 99.90
Might & Magic 3	DV 89.90
Monkey Island 2	DV 89.90
NCAA Basketball	US 69.90
Pacific Island	DV 79.90
Perfect General	US 89.90
Pinball Dreams *	DA 89.90
Police Quest 3	DV 64.90
Power Monger	DA 84.90
Prophecy Shadow	US 69.90
Push Over	DA 69.90
Railroad Tycoon	DA 99.90
Rampart	DA 79.90
Rex Nebula *	DA 99.90
Risky Woods *	DA 69.90
Silent Service 2	DA 79.90
Space Quest 4	DV 84.90
Special Forces *	DA 99.90
Task Force *	DA 89.90
Theatre of War	DA 84.90
Ultima 7	DA 89.90
Ultima Trilogy 2	DA 89.90
Ultima Underworld	DA 89.90
Wing Comm. 2	DV 99.90
Wizardry 7 *	89.90

und viele weitere Programme

PC-CD-ROM

4 Gigabyte Share	US 89.90
Carmen DeLuxe	US 79.90
Cave Cautious Co.	US 119.90
Chessmaster 3000	DA 99.90
European Cha. '92	DA 79.90
GraphMag	US 99.90
Illustrated Ency.	US 139.90
Infocom Collection	US 89.90
KGB/CIA Factbook	US 119.90
Kings Quest 5	US 99.90
Leisure Larry 5 *	US 99.90
Loom *	DA 89.90
M 1 Tank Platoon	DA 89.90
Magnetic Scroll C.	US 79.90
Mammals M. Media	US 89.90
Mixed Moth. Goose	DV 84.90
Monkey Island 1	US 99.90
Murder Deadfeet	US 119.90
Railroad Tycoon	DA 99.90
Realms	DA 79.90
Secret Weapons	US 99.90
Sherlock Holmes	US 79.90
Space Quest 4 *	US 99.90
Spirit of Excelsior	US 89.90
Supremacy	US 79.90
Wing Co. & Mission	US 129.80
Wonderland	DA 79.90
World Atlas V2.0	US 99.90
World View	US 99.90
Wrath of Demon	US 79.90

SEGA-MEGA-DRIVE

Alisia Dragon	DA 109.90
Castles of Illusion	DA 109.90
D. Duck Quacksh.	DA 99.90
EA Hockey	DA 99.90
Fantasia, MM2	DA 109.90
James Pond 2	DA 99.90
John Madden 92	DA 99.90
Jordan vs. Bird	DA 109.90
Kid Chameleon	DA 99.90
Marble Madness	DA 99.90
Olympic Gold	DA 109.90
PGA Tour Golf	DA 109.90
Shining Darkness	DA 129.90
Sonic Hedgehog	DA 99.90
Streets of Rage	DA 99.90
Super Monaco 2	DA 109.90
Tazmania	DA 109.90
Thunder Force 2	DA 99.90
Toe Jam & Earl	DA 99.90
Toki	DA 99.90
Turrican	DA 99.90
Winter Challenge	DA 89.90

Wir führen
Programme für:

AMIGA
PC
CD-ROM
C 64
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
NINTENDO NES
GAME BOY
SUPER NES
FAMICOM
ATARI LYNX.

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbiirosoft A. Hübeker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

Versandkosten: Nachnahme + OM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

Soul Crystal

Für alle, die sich in Soul Crystal verirrt haben, hier nun der komplette Weg durchs Adventure:

Wenn wir davon ausgehen, daß Du gerade die Startsequenz hinter Dir gelassen hast, müßtest Du jetzt vor dem Laden stehen. Wenn nicht, hast Du gerade ein anderes Spiel drin und brauchst gar nicht weiterlesen. Wenn Du aus Versehen wirklich Soul Crystal geladen hast, gehst Du jetzt ins Hotel. Am Tresen gibst Du eine Broschüre, die ganz interessant ist, aber ansonsten nur die Umwelt belastet. Also gar nicht erst mitnehmen. Die Klingel ist so fantastisch, daß Du sie gleich dreimal ausprobieren solltest.

Das was die Allgemeinheit wohl als Portier bezeichnet, ist immer für ein Gespräch gut. Als Belohnung gibt es den ersten wichtigen Gegenstand: einen Zimmerschlüssel. Im Korridor im Westen gibst Du die passende Tür, aber statt einer schönen Frau liegt da nur eine popelige Badehose auf dem Stuhl. Aus Gnatz läßt Du erstmal die Badehose in Deinen Besitz übergehen. Mehr ist hier nicht zu holen und so geht es durch die Rezeption nach Norden ins Esszimmer. Ein Eingeborener weiß eine Menge zu erzählen. Mit dem Haus ist ansonsten nicht viel los und so solltest Du das Weite suchen (S, S, O). Vom Ausgangspunkt des Games geht es weiter nach Osten und einmal nach Norden zum See. Wasser? Badehose? Alles klar, 'ne Runde Schwimmen. Erstmal nackig werden und dann in die Badehose und schwups in den See (N). Nach einer kleinen Runde (W, N) solltest Du eigentlich einen Wasserfall sehen. Klar, es kommt was kommen mußte: nach Norden ab durch den Wasserfall.

Nach einem kurzen Spaziergang (O, N) gibt es einen Schaukampf zwischen Ede Einhorn und Waldeemar Wolf. Alles unfair - die Eingebung, die Dir natürlich sofort kommt - eben dem Wolf zu helfen - läßt Du fallen und springst auf die Seite des Einhorns. Zwei gegen einen, daß mag der Wolf nur umgekehrt und macht sich dünne. Ede schenkt uns aus purer Dankbarkeit eine Kristallkugel. Im Westen

kommt eine eine Kreuzung. Von dort gehst Du zum Hügel im Süden und - fast logisch - nach Westen, weil Du genau weißt, daß da ein Orkkind auf deine Kristallkugel wartet - Wie gewonnen so zerronnen. Nach einem kurzen Gespräch und dem Geschenk hast Du einen neuen Freund gewonnen. Und wie Pappi schon immer gesagt hat: Gehe grundsätzlich mit Fremden mit, folgst Du dem Gör bis zum wohligen Nest. Dort liegt auf dem Tisch eine Pfeife. Gelegenheit macht Diebe, und diese Gelegenheit bekommst Du nach viermaligem Warten. Zack, die Pfeife ist Dein. Ab durch die Mitte nach Norden. Im Osten liegt der Hügel und von dort ist es nach Norden nur noch ein Katzensprung bis zur vertrauten Kreuzung.

Zwei Schritte im Westen hinter dem Marktplatz steht eine Hütte. Rasch angeklopft und Alchemist Mylgor öffnet. Ein Gespräch in Ehren und schon hat man einen Vertrag als Plattenstar - oder zumindest so was ähnliches. Das Messer von Mylgor setzt Du auf Dave an und unterschreibst so den Vertrag, den Du mit dem Messer wieder an den Schwarzkünstler zurückgibst. Nach einem Klönschnack geht es nach Süden in die Heia.

Ein paar Stunden später gibt es ein weiteres Wortduell mit Mylgor. Der gibt Dir Kleidung, ein Kurzsword und ein Elixier, das später noch seinen Dienst verrichten wird. Mehr ist nicht zu holen und so geht es in den Wald (N, O, O, O). Der Inkertrick mit der Pfeife funktioniert ganz passabel am Bienenstock und so kommst Du in den Besitz von leckerem Honig. Die Pfeife kannst Du jetzt ablegen. Im Nordwesten (W, N) schmierst Du Dir das gelbe Zeug auf die Stiefel und kommst so weiter nach Norden. Die Mine im Westen betrittst Du in Richtung Norden. Ohhh, Silbermünzen - ein Schatz. Für Münzen kann man sich tolle Sachen kaufen und zwar im Shop. Der liegt vom Marktplatz bei Mylgors Behausung im Nordwesten (N, W). Nach einem Gespräch mit dem Verkäufer tauschst Du Deinen Schatz gegen einen Hundeschlitten derim "NW" auf Dich wartet.

Mit dem Schlitten geht's nach Nor-

den und dann in den Westen. Den Yeti trickst Du am Besten mit dem Elixier aus. Im Norden quatscht Du dreimal mit Firon - Zauberei? Plötzlich stehst Du in der Eiswüste mit einem Eisschlüssel in der Hand. Mit dem Dachsschlitten geht es nach Süden und wieder zurück zur Kreuzung. Den Weg über den Baumstamm kennst Du ja bereits. Von dort nach Osten und Norden ins Kloster. Im Speisesaal reißt Du Dir das Rattengift unter den Nagel und einen Schritt weiter im Norden gibt es noch ein Kurzsword. (SW) Den Eisschlüssel steckst Du in das Tor und kannst ihn getrost wegschmeissen. In der Kapelle (N, N) interessiert Dich nur das Weihwasser, das Du mit dem Schwert benutzen solltest. Auf der Grabplatte in der Krypta steht ein Gebet, das Du Dir merken und oben aufsagen solltest. Jack's Geist, der darauf erscheint, ist immer für einen Plausch gut.

Wie eben gehört, gehst Du zurück in die Mine, benutzt das Schwert mit dem Silber und gehst nach Westen in den verschütteten Gang. Die Schaufel parkt dort mehr als auffällig. Diese Aufforderung zum Graben nimmst Du an und findest einen Schädel.

Zurück beim Klosterfriedhof gehst Du in Richtung Westen und betrittst die Gruft (N). Den Sarkophag öffnest Du natürlich und benutzt den Schädel mit dem Skelett. Nach einem längeren Gespräch mit dem König gibt es einen Zauberspruch. Im Süden wartet ein Werwolf, den wir ein bißchen echten Solinger Stahlschmecken lassen.

Mit dem neugelernten Zauberspruch läßt sich die Westtür in Mylgors Haus öffnen. In den Schubladen des Schreibtisches gibt es einen Laborschlüssel. Im Kaminzimmer beschäftigt Du Dich ein bißchen mit dem Kamin, der sich irgendwie bewegen läßt. Hinunter gehst es.

Im Westen, in Mylgors Schlafzimmer, findest Du im Bett ein Amulett. Im Raum hinter dem Labor solltest Du deine Wut an den Reagenzgläsern auslassen. Danach verriegelst Du wieder die Labortür (von aussen natürlich). Oben gehst Du nach Norden und dreimal nach Osten. Das Amulett auf Dave anwenden und weiter nach Norden gehen muß

ja zwangsläufig ein Aufwasch sein. Auf dem Weg nach Osten solltest Du das Amulett verlieren. Zwei Schritte nach Norden ist ein See, den Du mit dem Ruderboot überqueren kannst (N, N). Am Ufer geht es weiter nach Norden und dann nach Westen. Der Ziegelstein ist eine vorerst sinnlose, später aber ganz nützliche Beute. Ein Gespräch mit dem Eremiten im Westen ist zwar interessant, bringt aber nicht viel. In Richtung Osten taucht bald ein Hügel auf, von dem aus Du nach Norden mußt. Das Fallgitter kannst Du mit dem Ziegelstein öffnen (Plattform). Weiter im Norden ist ein Portal. Dies bekommst Du mit dem Schlüssel aus dem westlich gelegenen Torhaus auf.

Im Schloß: (N, N, W, Treppe runter, Tür im Norden öffnen, N, W) Im Bett von Zargons Schlafzimmer liegt das Schlafzeug und darin ein Lederbeutel mit einem Stück Papier. Die Codenummer vom Zettel benutzt Du am Tresor (O, O). Den Vertrag nimmst Du an Dich und gehst nach Westen. Dort verrückst Du die Bücherwand. Deine nächsten Schritte (N, W) führen Dich zum Purpurfeuer. Das benutzt Du mit dem Vertrag und löschst das ganze wie ein ordentlicher Feuerwehrmann mit dem Weihwasser. Zurück im Treppenhaus gehst Du ganz nach oben. Der Himmel, der Vollmond und der Kratzer beim Kampf mit dem Werwolf zeigen ihre Wirkung. Im Norden findest Du ein Tagebuch mit einer Nummer (unbedingt merken!). (S, runter, O, N, W) In der Schloßküche triffst Du ein paar Ratten, die Du mit dem Rattengift und einer Weißbrotscheibe ins Jenseits beförderst (W, runter). Das Faß dort ist eigentlich eine Tür (W, N). Dort schließt Du erstmal die Särge und betrittst danach den Drudenfuß. Zauberei! Im nächsten Raum haust Zagon, der aber gegen einen Werwolf machtlos ist. Den Kessel und den Kristall zerlegst Du erstmal ordentlich. Nach dem Tod von Zagon schnappst Du Dir das Szepter und gehst zurück in den Burghof. Zwei Schritte nach unten und einmal nach Norden findest Du Parfum, das Du einfach einsackst (S, W). In der Höhle versprühst Du jetzt etwas von dem Duftwässerchen und

der Weg nach Westen ist frei. Dort hängst Du Dir den Purpurmantel um. So verkleidet gehst es zum Fährmann (O, S, S, W). Dieser gibt Dir den Bootsschlüssel, mit dem Du im Westen das Boot losmachen kannst. Im Osten betriffst Du die Insel, gehst nach Süden in die Hütte und nimmst den Eisenschlüssel. Das Boot, welches du am Strand festgemacht hast, nimmst Du jetzt und fährst zurück (N, O). Das Wasser der Quelle macht Dich wieder zum Menschen. Zurück über den Burghof ins Treppenhaus. Dort kletterst Du nach unten. Der Raum im Osten beherbergt eine Kriegerstatue. Diese mußt Du jetzt bewegen. Ein kurzer Teleport und der passende Slot für das Szepter taucht auf. Die Gittertür entriegelst Du mit Kay's Schlüssel, gehst nach Süden und öffnest die Stahltür mit dem Eisenschlüssel. Nun noch nach Westen und nach Norden. Über den Burghof geht es durchs Portal. Und Du darfst dich jetzt fragen, warum Du soviel Zeit mit diesem Game verbracht hast. ■

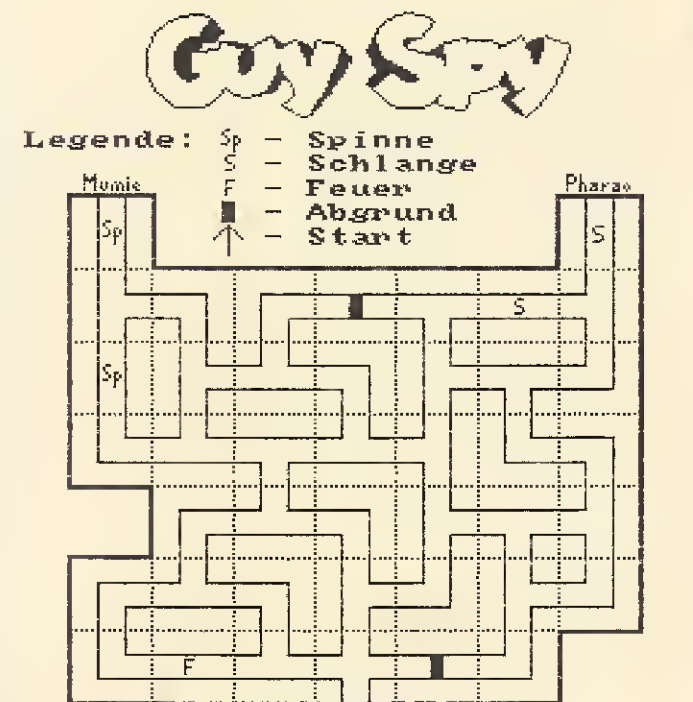
Tobias Schopohl

Guy Spy

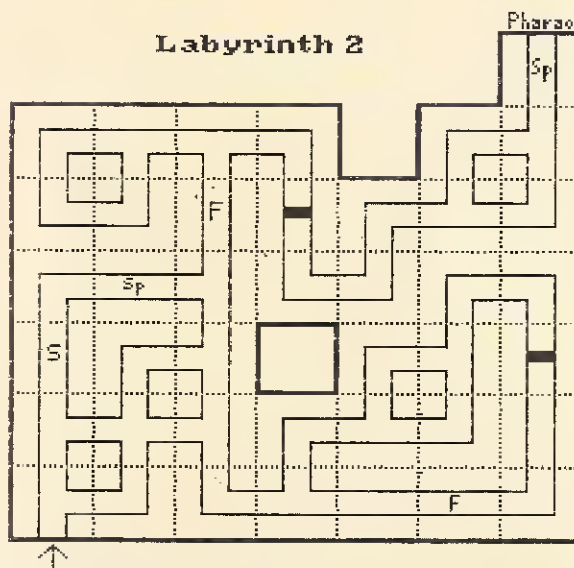
Hier ein paar Tips zu den ersten zwölf Sequenzen, dazu eine Karte von den beiden Pyramiden.

In Berlin sollte man auf dem Bahnsteig immer schön in Bewegung bleiben und nur kurz schießen. Die Ruhepausen nach den Zugdurchfahrten sollten auskosten werden. Um in der Seilbahn-Sequenz zu überleben, sollte man zum Magazinwechsel in Deckung gehen. Die Fieslinge erwischt man am besten dann, wenn sie gerade Dynamit anzünden. In der Skihütte braucht man der beleibten Dame nur auszuweichen, dazu immer hin und her pendeln und, sobald Platz ist, nach vorne laufen. Ebenso unproblematisch ist die Skiabfahrt. Immer schön in der Mitte halten, die Bomben der Kerle aus dem Sesselfall fallen immer auf die entgegengesetzte Seite.

Die Wege durch die Pyramiden in Ägypten sind den Karten zu entnehmen, in der ersten sollte man sich für die Mumie als Endgegner entscheiden, da sie einfacher zu besie-



Labyrinth 1



Labyrinth 2

gen ist. (Schnell umdrehen und einfach zuschlagen.) In der Grabkammer sollte man immer in Bewegung bleiben und das Schwert nur dann aufnehmen, wenn der Pharao gerade seinen Blitz ablassen hat. Beim Schwertkämpfer schlägt man abwechselnd hoch und tief zu.

Beim Boxen in der kenyanischen Kneipe geht man immer zuerst in die Hocke, steht dann auf, schlägt oder tritt zweimal zu und geht dann wieder in die Hocke. Ähnlich geht es beim Stockkampf zu - ducken, den

Gegner zuschlagen lassen, wieder hochkommen und zwei- oder dreimal zuschlagen. Beim Bogenschießen wird es etwas schwieriger: Immer nur einen Schritt nach rechts gehen, sofort ducken und warten, ob ein Eingeborener schießt. Wenn dem so ist, dann anschließend hoch und den Bogen spannen - und schießen, sobald der Eingeborene sich wieder blicken läßt. Man sollte niemals rennen, da man sonst in die Bodenfallen rennt. ■

J.Damm/R.Lomsche

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1889 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
ATAC dt.			99.90
Acos of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Aquaventure dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Pro dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquest dt.	74.90		74.90
Coat Croc Tward dt.	59.90		59.90
Cover Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darlands dt.			109.90
Darkeed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Paktier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Etemam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Heart of China dt.	74.90		89.90
Hermes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90	64.90	89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jimi Power dt.	59.90		
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lord of the Temples dt.	64.90		79.90
Nad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinkball Dreams	59.90		a.A.
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.			99.90
Planets Edge			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90		
Silent Service 2 dt.		79.90	79.90
Star Ant dt.	89.90		89.90
Star Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P35/P38			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Secret Weapons Miss. DO-335			44.90
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Spedal Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th dt.			79.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann rufen Sie bei uns an, wir haben
viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speicherkarte	512 KB mit Uhr			89.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				279.00
Sound Galaxy NX				320.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)				14.90
Competition PRO STAR (Amiga, ST)				39.90
Advanced Gravis schwarz (Amiga, ST)				79.00
Quickshot 123 (PC)				24.90
Comp. PRO STAR (PC Incl. GameCard)				79.00
Advanced Gravis schwarz (PC)				89.00

Interim und Preisänderungen vorbehalten.
dt. = dt. Ant. oder kump. deutsch
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-Scheck + 5 DM)

Auslandsversand: (Vorkasse + 20 DM)
Post- und Porto: 1,- für Porto belegen

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599

Telefon 08582/8639

Telefax 08582/8625

Zeliard

Speichert man gleich zu Beginn des Spieles bei der *Sage Marid*, rückt dem Spielstand mit einem passenden Hex-Editor zu Leibe und ändert ihn wie beschrieben ab, hat man nie wieder Probleme mit

mangelnden Leben oder zu wenig Geld. Darüberhinaus kommt man so gleich zu Anfang in den Besitz von guter Ausrüstung und einem kompletten Arsenal an Schlüsseln, Gegenständen und Zaubersprüchen.

Fassi

Datei im Hexeditor vor den Änderungen:

```
00000000: 98 00 00 10 0A 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000000: 50 00 01 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000000: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 0C 06 08 04 03
00000000: 04 03 50 00 0C 06 08 04 - 03 04 03 00 00 00 00 00
00000000: 00 00 00 00 81 81 00 00 - 00 8A 06 6B 75 42 4C 4B
```

Datei im Hexeditor nach den Änderungen:

```
00000000: 98 00 00 10 0A 00 00 00 - FF FF FF 00 00 00 00 00
00000000: FF FF 06 06 FF FF FF FF - 02 02 01 01 01 00 00 00
00000000: 00 01 02 03 04 05 04 05 - 06 07 08 FF FF FF FF FF
00000000: FF FF FF FF FF FF FF FF - FF FF FF 01 02 03 04 05
00000000: 06 07 08 00 81 81 00 00 - 00 8A 06 6B 75 42 4C 4B
```

Stone Age

Hier sind die Paßwörter - sie gelten sowohl für den Amiga als auch für den PC.

Alexander Hentschel

Push Over

Für alle streßgeplagten Ameisen gibt es hier alle Levelcodes auf einen Blick, und als Zugabe noch einen Lösungsweg für das letzte Level.

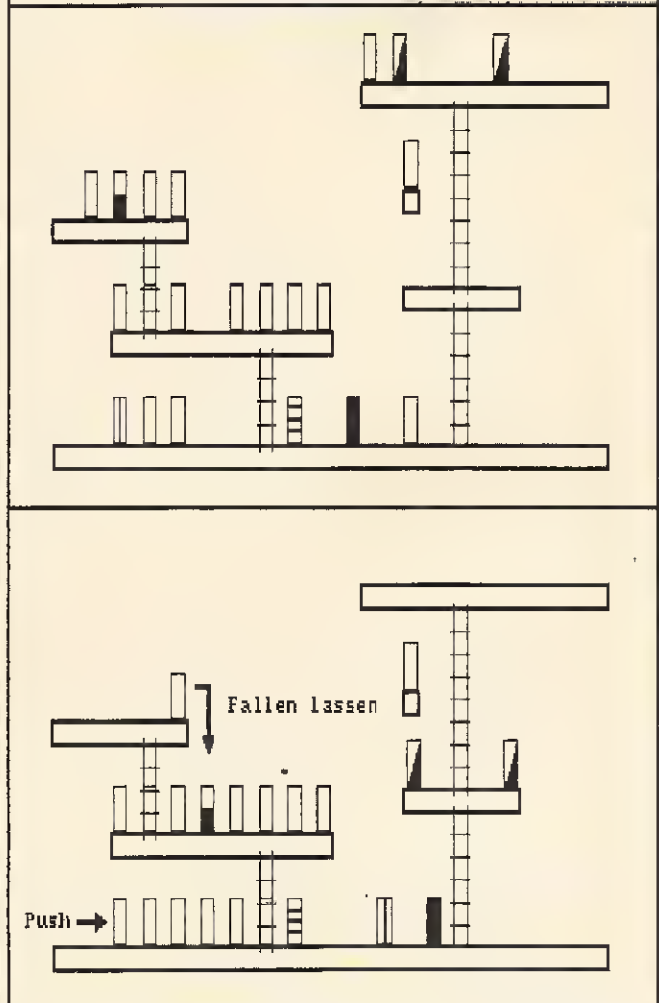
Bernd Przybylski

02 BOVIDO	35 SUVIBU	68 DOREDÜ
03 SIDULA	36 DIDUDI	69 SUHIBE
04 BIFISI	37 SOFELU	70 DUTUDI
05 LOVUHO	38 BIVISA	71 SIRILO
06 BADEBA	39 SEDUHO	72 DAHUSA
07 LUFIDO	40 BEFIBE	73 SOTOHI
08 HAVULU	41 LUVUDI	74 BERIBU
09 LODISE	42 BUDOLO	75 SOHADA
10 HIFUHI	43 LIFISA	76 BUTELO
11 DIVOBI	44 HAVAHU	77 LUROSE
12 HEDIDA	45 LIDEBU	78 BIHOHI
13 DAFALI	46 HEFODE	79 LATIBI
14 HUVESU	47 DEVOLI	80 HORADI
15 DADOHA	48 HUDISO	81 LEHELÜ
16 SOFOBO	49 DUFABA	82 HOTOSU
17 DIVIDE	50 HIVEBI	83 DARUHU
18 SIDABI	51 DADODU	84 HUHABA
19 BEFEDO	52 SIFUBA	85 DITIDO
20 SAVOLI	53 DEVODO	86 HARABA
21 BUDUSU	54 SEDILE	87 DOHADI
22 LIFOHU	55 BUFASE	88 SATULO
23 BOVIBE	56 SUVAHI	89 DOROSA
24 LIDADA	57 BIDUBI	90 SAHIHO
25 BIFALO	58 LAFODU	91 BUTABU
26 LEVUSA	59 BIVILI	92 SIRADE
27 HADOHI	60 LEDASU	93 BIHULI
28 LUFIBO	61 BOFAHA	94 LOTESI
29 HIVADA	62 LUVUBO	95 BARIHA
30 DODALO	63 HUDEDE	96 LOHUBI
31 HIFUSE	64 LIFILI	97 BATIDU
32 DIVEHE	65 HAVUSO	98 LURULA
33 SEDIBI	66 DODIHA	99 HIHESO
34 DUFUDI	67 HETUBU	100 LITIHE

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
		26	11782	51	21534	76	21631
2	01536	27	11270	52	23582	77	22143
3	01024	28	09222	53	24094	78	21247
4	03072	29	09734	54	23070	79	20735
5	03584	30	08718	55	22558	80	28927
6	02560	31	08206	56	18494	81	29439
7	02048	32	24590	57	19006	82	30463
8	06144	33	25102	58	20030	83	29951
9	06656	34	26126	59	19518	84	31999
10	07680	35	25614	60	17470	85	32511
11	07168	36	27662	61	17982	86	31487
12	05122	37	28174	62	16958	87	30975
13	05634	38	27150	63	16510	88	26879
14	04610	39	26638	64	16511	89	27647
15	04098	40	30734	65	17023	90	28671
16	12290	41	31246	66	18047	91	28159
17	12802	42	32270	67	17535	92	26111
18	13826	43	31758	68	19583	93	26623
19	13314	44	29726	69	20095	94	25599
20	15362	45	30238	70	19071	95	25087
21	15878	46	29214	71	18559	96	08703
22	14854	47	28702	72	22655	97	09215
23	14342	48	20510	73	23167	98	10239
24	10246	49	21022	74	24191	99	09727
25	10758	50	22046	75	23679	100	44543



Finallevel



CONCRETE
DHP
MARSHAL LAW
NEXT MEN
CHEVAL NOIR
THE MASK
STAR WARS
INDIANA JONES
THE THING
TERMINATOR
JAMES BOND
HARDBOILED
JOHN BOLTON
BRIAN BOLLAND
JOHN BYRNE
GEOFF DARROW
PAUL CHADWICK
JOHN HIGGINS
CAM KENNEDY
DOUG MOENCH
MATT WAGNER
DAVE GIBBONS
EDDIE CAMPBELL
DAN BARRY
FRANK MILLER



INTERNATIONAL

THERE IS A NEW HORSE IN TOWN

PAUL GYLACY
KELLEY JONES
PAT MILLS
KEVIN O'NEILL
CHARLES VESS
MOEBIUS



BACK THE WINNER! GO DARK HORSE!

Alien Breed

Die Orientierung bei der Alien-Hatz verloren? Dann riskiert doch mal einen Blick auf diese Karten...

Rolf Hammerschmidt



CHEAT-LISTE

EINZUGEBEN IN JEDEM BELIEBIGEN TERMINAL DES 2-TEILIGEN
LEVELS: (WICHTIG: Y = 2 !!!!!)

- 1.) ALIENS ARE FRGOTTS = MACHT UNVERWUNDBAR
- 2.) BEWARE ALIENS SPADGE HRS DRPPED ONE = ALLE ALIENS SIND NUN VERSEHWUNDEN (AUSGENOMMEN DIE ENDEGEGNER!!!)
- 3.) PUFFNUTS MODE = ERGIBT LRNGSAMERE ALIENS
- 4.) PITBULLS ON THE LODGE = SCHNELLERE ALIENS
- 5.) BEN JOHNSON TARNED THESE ALIENS = HOCHGESCHWINDIGKEITS ALIENS!!!
- 6.) I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS = DAMIT GENTS SDFDRT IN LEVEL DREI
- 7.) PISSED AS A FART = UERQUERE JOYSTICKBELEGUNG!
- 8.) SRLMAN AUSHDIE PLAYS ALIEN BAED = MACHT DIE SPIELERFIGUR UNSIEHTBR
- 9.) THE IRRAIS MADE THE WEAPONS = RUSPROBIEREN!!

10.) TULEBUY = AN BELIEBIGER STELLE WAEREND DES SPIELS EINGEGEBEN & MAN KOMMT SOFORT INS NACHSTE LEVEL

IST DER CHEAT RICHTIG EINGEGEBEN, WIRD ER AM
SCHLUSS VON EINEM "SCHMERZENDEN GERÄUSCH"
BESTÄTIGT.

- 11.) SPECIAL CHERT: WENN MRN SXEN IN LEVEL 2 DEM
CORE-COMPUTER SDWEIT GENAHERT HAT, DASS DIE
MUSIK ERKLINGT PLUS SPRACHRUSGRBE ("DANGER")
-(IM PLAN MIT " Y " MARKIERT !!!)-
DANN VERSCHWINDEN NUN ALLE ALIENS AUS DIESEM
LEVEL UND MRN KANN ES ERST MRL IN ALLER RUHE
PLÜNDCAN GEHEN!!!!
IST MAN DAMIT FERTIG UND AKTIVIZIERT NUN DEN
CORE-COMPUTER WDDRUACH DER SCREEN ADT WIRD
DRNN SIND AUF DEM RÜCKWEG ZUM LIFT DIE
ALIENS WIEDER DAM!!

- 12.) IM TERMINAL IN LEVEL 2 SOLLTE MAN NOCH EINMAL
DIE NACHFOLGENDEN WÖRTER VERSUCHSWEISE EIN-
GEBEN:

CHEAT/RICD/MARTIN/MARTYN/ALLISTER/PETER/
STEFAN/RNDERS/FUCK DFF/PINK FLDYD/L2/
BOBEAG

DIES SIND KEINE WIRKLICHEN CHEATS, HABEN ABER DIVERSE ENTSPRECHENDE KOMMENTARE ZUR FOLGE!

HAVE FUN !!!!!!!!!

LEGENDE

A = AMMO
B = 1ST-AID
C = 100 CREDITS
MC = 1000 CREDITS
K = KEY/SCHLÜSSEL
E = 1ST-UP/EXTRALEBEN
S = START LEVEL 1
T = TERMINAL
H = HOLE/LOCH

OL = LIFT

III = SCHOTT/VERSCHLIESSBAR

== TüA

PLATTFORM/BEWEGLICH

↑ = FERTILIZER/PESTICIDE

 = STRAHLEN-KREUZUNG

✈ — EINWEG-STRAHLENZUG

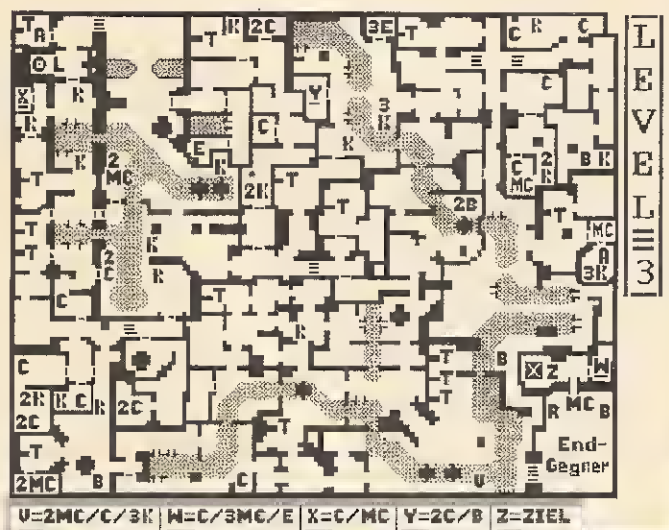
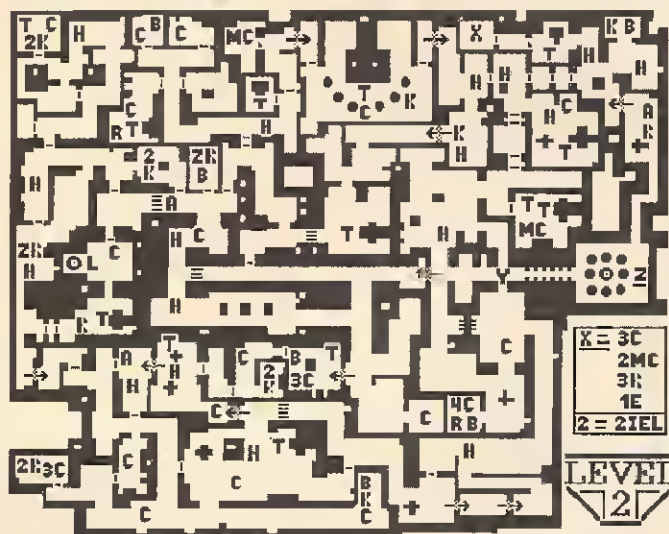
— LINKED —

—||— = AUFGANG

MIT H SIND NUR DIE
LÖCHER GEMEINT,
WELCHE ERST
ERSCHEINEN, NACHDEM
DER SPIELER
DRAUßER GEGANGEN
IST.
ALLE

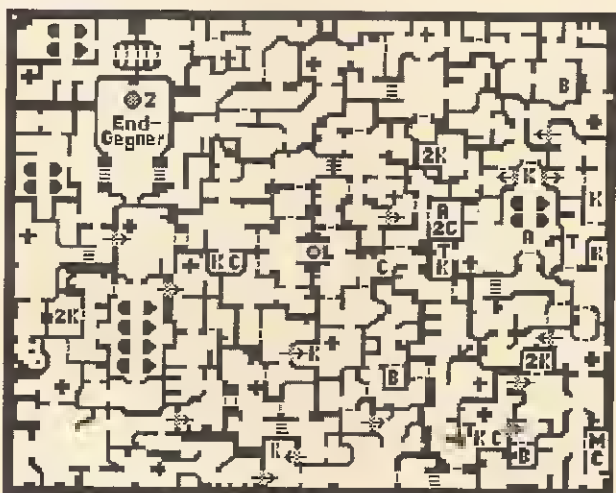
**OFFENSICHTLICHEN
LÖCHER UND ANDERE
GEFAHRENSTELLEN
WURDEN AUS
GRÜNDEN DER
ÜBERSICHTBARKEIT
IGNORIERT !!**

LEVEL 1

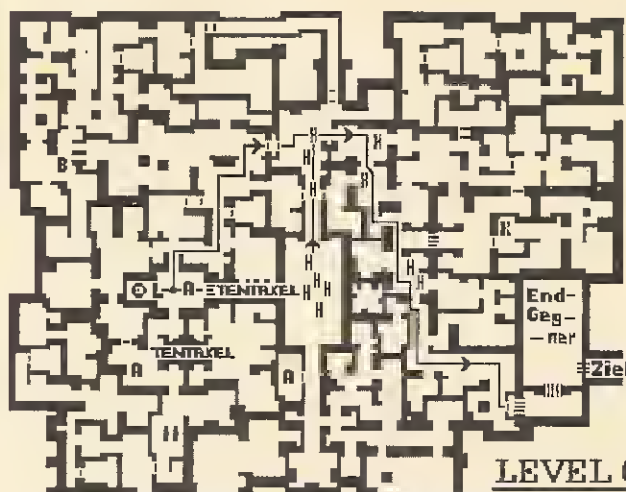




LEVEL 4



LEVEL 5



→ DIE ZWEI GÜNSTIGSTEN WEGE ZUM ZIEL

LIFESTYLE

CBM AMIGA

Drakkhen	24,90	Sir Fred	21,90
Mystical	21,90	Running Man	21,90
Beach Volley	24,90	Atlantis	19,90
Iron Lord	19,90	Back to Future 3	24,90
Under Pressure	21,90	Ballistix	19,90
Total Recall	19,90	Gates of Jambala	21,90
Ooops Up!	19,90	Dragon Spirit	19,90
Archipelagos	24,90	Sherman M4	21,90
Ivanhoe	24,90	Stormball	24,90
Pop up	19,90	Murders in Space	21,90
Turtles I	19,90	Bomber Bob	19,90
Time Machine	19,90	The Untouchables	24,90
Street Hockey	21,90	STUN Runner	19,90
Gravity	19,90	Grand Monster Slam	19,90
Rock 'n' Roll	19,90	Onslaught	21,90
Trivial Pursuit	24,90	Lords of Rising Sun	24,90
Pang	21,90	It came from Dessert	24,90
Criminal Story	24,90	Dessert Antheads	19,90

IBM PC & compatible

Nevermind	21,90	Accolade's Rack'em	21,90
No Exit!	19,90	Iron Lord	19,90
Horror Zombies	21,90	The Voyager	19,90
Red October II	21,90	North & South	24,90
On the Moon	19,90	Tennis Cup	19,90
NAM '1965	24,90	Flight Intruder	24,90
Action War	21,90	Black Jack	19,90
Club Casino	19,90	Crumble & Chump!	24,90
Dream Warrior	19,90	Games Compendium	19,90
Gun Boat	24,90	Hot Shoot!	21,90
Ninja Rabbits	19,90	Jewels of Darkness	24,90
Neuromancer	19,90	Rotox	19,90
The Man Hole	24,90	Crazy Cars II	21,90
Cisco Heat	21,90	Knight Force	21,90
Killing Cloud	19,90	Puzzle Gallery	19,90
Rodeo Games	19,90	Sommer Olympiade	21,90
Jump Jet!	21,90	Winter Olympiade	21,90
Toobin	19,90	TV Sports Football	24,90
Sherman M4	19,90	Accolade in Action	21,90
Bad Blood	24,90	Bloodwych	19,90
Tennis Cup I	21,90	Windsurf Willy I	19,90
Sky Runner	19,90	Tass Time	24,90
Adv. Destroyer	24,90	P.M. Pegasus	21,90
Mystical	19,90	Murders in Space	24,90
Crash Course	21,90	Dragon Spirit	19,90
Criminal Story	24,90	Nightbreed Cabal	24,90

HOTLINE: 084 35/16 07

Lifestyle Software Arts
St.-Wolfgang-Str. 21 · 8859 Sinning
TEL. 0 84 35/16 07 · FAX 0 84 35/13 79

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige

Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck

schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Nor-

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir

malerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer

Michael

**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRETSERVICE** wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

OLDIE

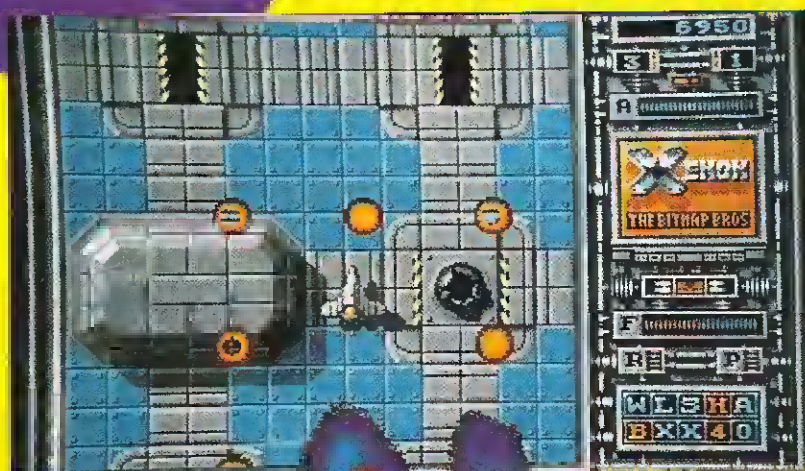
LET'S
FETZ

Ach ja, das waren Zeiten, als sich die ST-Besitzer mit den Amiga-Freaks noch so richtig in den Haaren lagen. Aus eben jener Zeit, genauer dem Jahr 1988, stammt Xenon, unser Oldie im Oktober.

Xenon

System: **Amiga, ST**, Hersteller: **Birmap Brothers, England**, Muster von: **Hersteller**.

Nur mit Extrawaffen lässt sich richtig aufräumen ▶



Alleingelassen mit tausenden von blutdürstigen Aliens müßt Ihr für Eure Flotte lebenswichtiges Material einsammeln. Je nach Situation könnt Ihr Euch zwischen zwei verschiedenen Fahrzeugen entscheiden. Während sich mit dem Panzer hervorragend Bodenziele plattmachen lassen, empfiehlt sich der Kampf-Jet zum Angriff auf fliegende Ziele. Ein wenig Strategie ist also auch vonnöten.

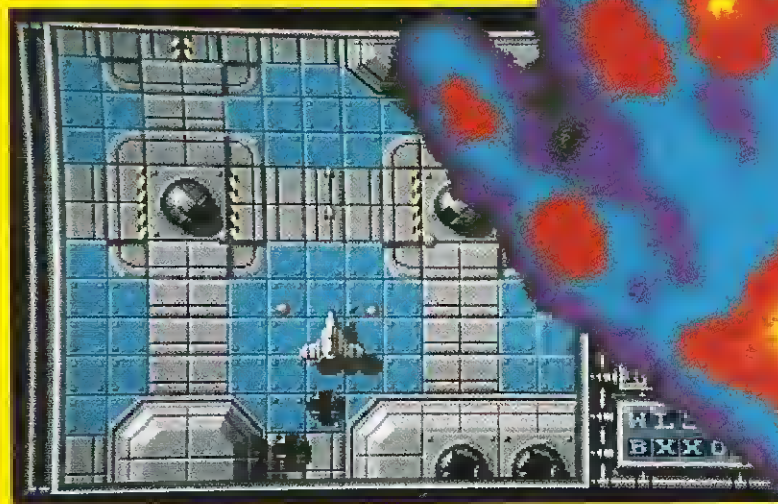
Natürlich bietet Xenon die Möglichkeit, die eigene Bewaffnung durch Power Ups zu verbessern. Vom Bruzzel-Laser bis zur Smart-Bomb ist alles vorhanden, was das Baller-Herz begehrt.

Ohne diese Extras hättet Ihr auch keine Chance gegen die feindlichen Angriffswellen, die sich Euch todesverachtend entgegenwerfen. Dennoch bleibt das Spiel immer fair. Mit der richtigen Taktik läßt sich jeder Level knacken.

Mit aktuellen Action-Games kann Xenon leider nicht mehr ganz mithalten. Das Scrolling ist zwar ruckelfrei, aber recht langsam. Mit dem Sound und der digitalisierten Sprachausgabe gewinnt

man nach heutigen Maßstäben keinen Blumentopf mehr. Es wäre ja auch zu schade, wenn die Programmierer in vier Jahren nichts gelernt hätten. Trotzdem bleibt dieses Game ein absoluter Klassiker, von dem sich in Sachen Spielbarkeit viele Neuerscheinungen eine dicke Scheibe abschneiden können. ■

Martin Klugkist



▲ Xenon: Edelballerei aus vergangenen Tagen

0,000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

20,- DM

5er-
pack

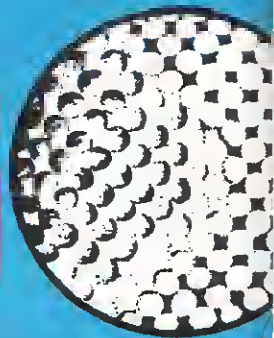
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM



Golf für Champs



War Links im letzten Jahr noch das Nonplusultra in Sachen Galfsimulation, so muß es diesen Titel jetzt wieder zurückgeben. Der Nachfolger, hat mit den - zu- gegeben - kleinen Programmschwächen kurzen Prozeß gemacht, und ist dabei weit über das Ziel hinausgeschossen.



So gefährlich, es auch klingen mag: Links386 Pro schlägt alles bisher dagewesene in Sachen

Grafik um Längen. Die Screens dieser Galfsimulation könnten ohne weiteres in Werbeprospekten für Golfplätze stehen.

An diesem Programm gibtes für meine ständig fehlersuchenden Gehirnzellen nichts zu bemäkeln. Die Animationen sind genial, die Bedienung wurde gegenüber dem Vorgänger um 75 Prozent verbessert, und die Anleitung läßt keine Frage ungeklärt.

Was ist neu?

Fotorealistische Grafik, Auswahl zwischen männlichen und weiblichen SpielerInnen, variable Bildschirmteilung (mehr als 300 verschiedene Möglichkeiten), Aufzeichnung eines ganzen Spiels ist möglich, Statistiken zu jedem Platz und Spieler, Querschnittsblickwinkel für Höhenunterschiede, Gesamtübersicht (zoombar), Schlägerwahl als Pull-up-Menü, neue Soundunterma-

lung (Sprachausgabe = männlich und weiblich), Computerlinkswettbewerberechtigung (was für ein Wort) und ein neuer Golfplatz.

Was ist geblieben?

Fast gar nichts. Alles, was im alten Links gelungen war, wurde weiter verfeinert. Und das geht schon beim Installieren los. Während das Install-Programm grafisch ansprechend abgespult wird, gibt es ein kleines Quiz zum Thema 'Golf'.

▲ Neue Grafikmaßstäbe in Sachen Sportspiel



▲ Haufenweise Statistiken



▲ Der Querschnitt schafft Durchblick





▲ Endlich: Blick zum Green

LINKS 386 PRO

System: **PC** (SuperVGA, 386SX/ 16MHz, 2MB Ram), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Access**, Muster von: **Hersteller**.

Die Sprachausgabe über den eingebauten PC-Speaker ist komplett neu geschrieben und klingt für die mageren Möglichkeiten perfekt. Wenn das alles noch zu krächzig ist, der wird mit AdLib- und Soundblaster-Unterstützung ver-

▼ Schlägerwahl nach Windows-Art



▲ Bildschirmteilung nach Geschmack

„Mit Links386 Pro würde Bernhard Langer bei Regen trainieren“

wöhnt. Die Benutzerführung wurde um Längen verbessert. So kann jetzt per Pull-up-Menü die richtige Schlägerwahl getroffen werden. Kein Durchschalten mehr, keine Weitentabellen mehr neben dem Rechner. Auch das Problem mit der unsichtbaren Fahne bei langen Bahnen ist schlichtweg genial gelöst. Per Mausklick kommt die Fahne auf direktem Weg zum Abschlag gesaut und zeigt so die Schlagrichtung auf. Ebenfalls per Schaltfläche können die Scorekarte und das Profil der Bahn eingeblendet werden. Zu den linksprogrammierten Schlagarten (*Links- und Rechtsdrill, gerader Schlag, Chippen und Putten*) können zwei selbst eingestellte Schlagvarianten eingestellt werden. Statt der sechs verschiedenen Bodenbegebenheiten gibt es jetzt 16, die dementsprechend mit unterschiedlichen Auswirkungen auf den Schlag aufwarten. Zum ersten Mal kann auch ohne Rücksicht auf den Schwierigkeitsgrad zwischen drei Windstärken gewählt werden. Darüber hinaus ist die Härte des Greens wählbar (*von weich und naß bis hart und trocken*). Das wäre aber alles gerade gut genug für ei-

Michael meint:

Atemberaubend und anspruchsvoll! Letzteres sowohl als Spiel als auch als in den Hardwareanforderungen. Um wirklich in den Genuß aller optischen Features zu kommen ist ein 386 DX mit 33 MHz das absolute Minimum, je mehr Power zur Verfügung steht, desto flüssiger wird auch der Spielablauf. Wer ein Spiel sucht, das seinen teuren Superrechner voll ausreizt, der ist mit Links 386 Pro allerbestens beraten. Und auf der anderen Seite wäre dieses Programm ein sehr guter Grund, um sich den passenden Rechner zum Spiel zuzulegen.

»SEHR GUT«

nen ASM-Hit, den Mega-Hit verdient sich das Game durch zwei absolute Highlights. Die alten Datadisks von Links können mit einem beiliegenden Konvertierungsprogramm auf die Links386-Pro-Version umgemünzt werden. Lediglich die Details in weiter Ferne bleiben dann noch unscharf. Der Rest ist dem neuen Standard ebenbürtig. Das alte Problem im Solospiel, keine Gegner zur Hand zu haben, ist gelöst! Durch den Aufzeichnungsmodus können komplette Runden gespeichert, und wieder abgespielt werden. Acht Programmierer haben sich bereits im Programm mit einer Runde im Kurs Harbour Town verewigt. So ist es auch möglich, ein Spiel aufzuzeichnen und einem Bekannten per Diskette zu geben, der dann gegen die Aufzeichnung antreten kann. So werden ab sofort auch über Computer Sports Network internationale Turniere mit Preisgeldern ausgetragen. Mehr darüber steht im hervorragenden Handbuch, das sich allein auf fünfzehn dichtbedruckten Seiten nur mit Fragen und Problemen beschäftigt. Für soviel gelungenen Aufwand kann ich vor den Leuten von Access nur den Hut ziehen, ihnen aber nicht den Titel 'Spiel des Monats' geben, weil es 'lediglich' eine neue Version vom alten Spiel ist.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Sound.....	11
Realitätsnähe.....	12
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	12

»SEHR GUT«

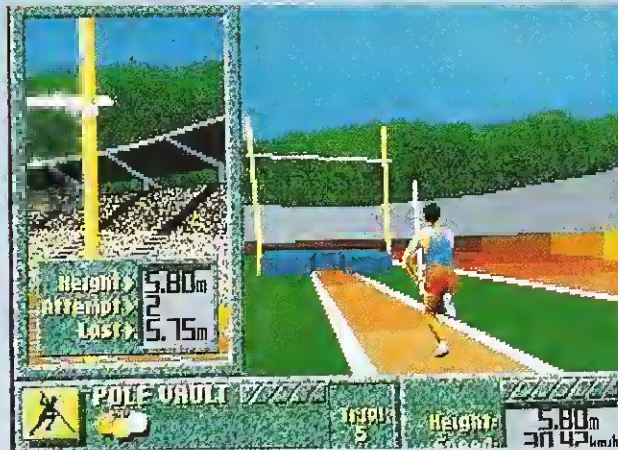
◀ Weitblick: die Driving-Range

Olympischer Nachzügler

SUMMER CHALLENGE - PREVIEW -

System: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Hersteller**.

Das Feuer ist erloschen, der letzte Startschuß schon lange verhallt. Abbauarbeiten bestimmen den Alltag im Olympischen Dorf, allmählich kehrt wieder Ruhe ein. Doch wer denkt, alles sei längst vorbei, der hat nicht mit ACCOLADE gerechnet. Spät kommt deren Beitrag zur Olympiade ins Ziel - aber er kommt mit großen 'Schritten'.



▲ Digitalisierte Bewegungsabläufe sorgen für Realitätsnähe

Die Grafik von Summer Challenge ist eine Mischung aus Polygon- und Bit-map-Grafiken. Das heißt: Das gesamte Stadion ist in selbstverständlich ausgefüllter, flüssiger Polygon-Grafik gehalten. Lediglich der Hintergrund ist brav gezeichnet und scrollt während der Wettkämpfe vorüber. Sounds, Soundeffekte und Nationalhymnen werden den fertigen Wettkampfszirkus untermalen.

Da wir das erste und einzige Magazin sind, das Summer Challenge persönlich antesten konnte und nicht nur im Besitz irgendwelcher Pressefotos sind, können wir Euch bereits jetzt versprechen, daß uns mit dieser reichlich verspäteten

►
Auf die
Plätze...



In acht olympischen Disziplinen wird bei Summer Challenge um Gold, Silber und Bronze gekämpft. Dabei kann ein Starterfeld von bis zu zehn menschlichen Sportlern an den Start gehen. Sind's weniger, simuliert der Computer die restlichen. Natürlich darf ein jeder sein Wunschland wählen, dessen Hymne für den Olympioniken gespielt wird - ganz so, wie man es von dem hervorragenden *Winter Challenge*, ebenfalls von Accolade, gewöhnt ist.

Bogenschießen, Wildwasserkajak, Springreiten, 400-Meter Hürden, (Stab-) Hochsprung, Speerwerfen und Radrennen heißen die acht olympischen Wettkampfstationen. Die Steuerung ist denkbar einfach und erfolgt über Return- und Pfeiltasten oder -dasschont die Tastatur- über einen Joystick. Erste Probe-Wettkämpfe fünf bereits fertiggestellter Disziplinen hinterließen einen sehr guten Eindruck der Steuerung - gespielt wurde mit Tastatur.

Sommerolympiade die bisher beste der diesjährigen Spiele ins Haus stehen wird - ohne Übertreibung. Wenn uns die Programmierer keinen Streich spielen, werdet Ihr in der folgenden Ausgabe einen ausführlichen Test finden.

Hans-Joachim Amann

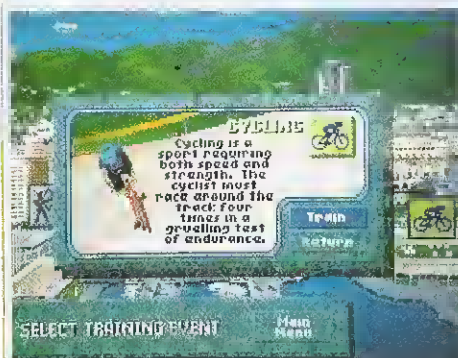
►
Wildwasserkajak
entpuppt sich als
die schwierigste
Disziplin



▲ Gold & Hymne für den Sieger



▲ Eine kurze Info gibt Aufschluß über jede Disziplin





Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten
zu den Fragen, die das
Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Valour, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

5 Trillionen Kurse

LOTUS III - THE FINAL CHALLENGE - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST**,
empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**,
Hersteller: **Gremlin Graphics**,
Sheffield, England, Muster
von: **Hersteller**.



Alle guten Dinge sind bekanntlich drei. Dies scheinen die Gremlins aus dem kühlen England auch



▲ Lotus M200 auf Titeljagd



▲ Altbekanntes Duell auf neuen Strecken

schon mitbekommen zu haben und bringen deshalb in Kürze Lotus III - The Final Challenge heraus den Nachfolger der beiden Erfolgsgames. Einen billigen Abklatsch bewährter Rennspielchen darf man - Gott sei Dank - nicht erwarten, denn Lotus III kommt mit einer ganzen Reihe von Änderungen. Die wohl Unbedeutendste ist, daß ein neues Auto - der Lotus M200 in Giftgrün - dazugekommen ist. Das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf dem Streckeneditor, der einen neuen Standard setzt. Dieser erlaubt es nämlich, beispielsweise den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Kurven und deren Schärfe, die Anzahl von Steigungen bzw. Senken und die Län-

ge eines Kurses selbst einzustellen. Dadurch lassen sich bis zu fünf Trillionen (!!!) verschiedene Kurse erstellen, wovon jeder einen Code bekommt, damit man später denselben Kurs nochmals fahren kann.

Noch ein paar Neuerungen in Kurzform: fünf neue Szenarien, 64 eingebaute Strecken, viele neue Sounds & FX, verschiedene Rennmodi (*unter die besten zehn fahren um weiterzukommen, Zeitlimits usw.*) und Seitenwind. Natürlich soll Lotus III noch flotter werden als der zweite Teil. Ob's stimmt und wie gut das Programm ist, wird Euch der Test in der folgenden Ausgabe offenbaren. ■

bja

AS BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

79,95

Mehr als nur Olympia Amiga



Buck Rogers-Pack Buck Rogers 1+2

Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.



Amiga **59,95** Fußballers Freude

Lexicross Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**



Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!** oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis
Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Achtung! EA-Shirt Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

(Auslieferung erfolgt ab dem 1.9. Jetzt vorbestellen!)

Turrican-Shirt! Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95



Lemmings

Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Rettet die Lemmings! Amiga, ST **39,95**

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128DII)

Bord's Tale Trilogy PC (5,25") **49,95**

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Diskquader faßt zehn 3,5" Disks und kostet

nur **9,95** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Manster Business (Amiga/Atari ST) **29,95**

Loopz (Amiga, PC 5,25") **29,95**

BlackOut (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**

Super Off Road (C64, Atari ST) **49,95**

ASM-Space-Rat-Shirt (Tap-Qualität, M, L, XL) .. **20,—**

Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Tap Secret Hint Book) **25,—**

Amiga-Tap-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis
Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:

(Amiga) nur **69,95**

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

ELECTRONIC ARTS®

Virgin-Pack

PC (5,25")

Realms & Supremacy

69,95

Amiga: Wonderland & Realms

39,95

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27 cm (!!!)) inkl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

NCC-1701-A fürs Regal!

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computereckentbehrlich!



Vorderseite

Rückseite

NEU! nur XL, nur **28,95**
Auslieferung ab 3.8. '92!

EXKLUSIV BEI ASM: APIDYA SOUNDTRACK



APIDYA Soundtrack:

- Apidya Score:**
1. INTRODUCTION:
2. LEVEL 1:
3. LEVEL 2:
4. LEVEL 3:
5. LEVEL 4:
6. LEVEL 5:
7. CREDITS:
8. HISCORE:

- Special Bonus Tracks:**
9. DEVOTION:
10. POINT ONE:
11. OVERDUB:
12. 3RD DIMENSION:
13. MERLAND:

Excerpt from 'Das Schwarze Auge':
14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate

Total playing time:

Apidya Theme
War At Meadow's Edge
The Pond
Sewer's Blast
Teddio Party (Meadow's Edge)
Boss Panic
Credits (Meadow's Edge)
Game Over

Crazy Lover
Tnp Like That (The Star Of The Big Search Day)
Freedom is Indivisible (Meadow's Edge)
Breakout (Meadow's Edge)
Theme From Merland

5:14
4:41
4:37
4:24
5:18
4:06
6:01
4:41

4:55
4:15
5:06
6:01

6:26

73:19

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke. Über 70 Minuten feinsten Musiks! Nur bei uns.

nur **24,95**

CHRIS HÜLSBECK'S SHADES

SYNTHI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



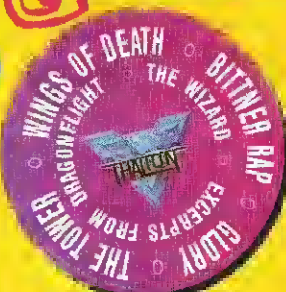
NUR **23,95**
DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S. Entertainment, produced by Factor

JOCHEN HIPPEL

Give it a try
CD



NUR **16,95**
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by
THALION Soft-
ware G.m.b.H.

Ultima I-VI



Epischer Umfang! Sechsmal Ultima!
Zu diesem Happen müssen nun wirklich keine großen Worte verloren werden. Wer es noch nicht hat, sollte zuschlagen. Mehr Wert für weniger Geld hat es selten gegeben.

C-64 Disk **99,-**

Amiga-RPG-Pack 2 Hammerpreis-Superpack

Nach dem Erfolg des ersten Amiga-RPG-Pack nun das: Abandoned Places & Heroes of the Land! Zwei Spiele, ein Preis. Wieder ein Schnäppchen, wie man es nur manchmal bekommt.

nur **39,95**



TRONIC
VERLAG GMBH & Co. KG

Zufallsbörse

STOCK MARKET		SHARES		COST		DIF		SHARES	
COMPANY	LAST	CUR	CHGE	COST	DIF	SHARES			
Amer. Airlines	72	72		0					
Delta Airlines	92	92		0					
Amer. Motors	129	129		0		129	0		38
General Motors	125	125		0					
Ford Motor Co.	21	21		0					
U.S. Steel	81	81		0					
Alcoa	96	96		0		96	0		52
Western Union	39	39		0					
AT&T	56	56		0					
Coca Cola	60	60		0		60	0		83
General Mills	60	60		0					
Mobil Oil Co.	106	106		0		106	0		47
Sum Oil Co.	83	83		0					
Woolworth	51	51		0					
Electric Boat	128	128		0					
General Elect.	24	24		0					
RCA	128	128		0		128	0		39
Maytag	71	71		0					
Polaroid Corp.	111	111		0					
Lockheed Corp.	73	73		0					

SELL BUY LOAN ASSETS GRAPH END TOP 12
CASH 25002 TRN 1 FL1 NAME Jack

STOCK MARKET

System: **PC (EGA, CGA)** geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 85 Mark**, Hersteller: **Computer Easy**, Muster von: **Hersteller**.

▲ Per Zufall gesteuerte Börsenkurse

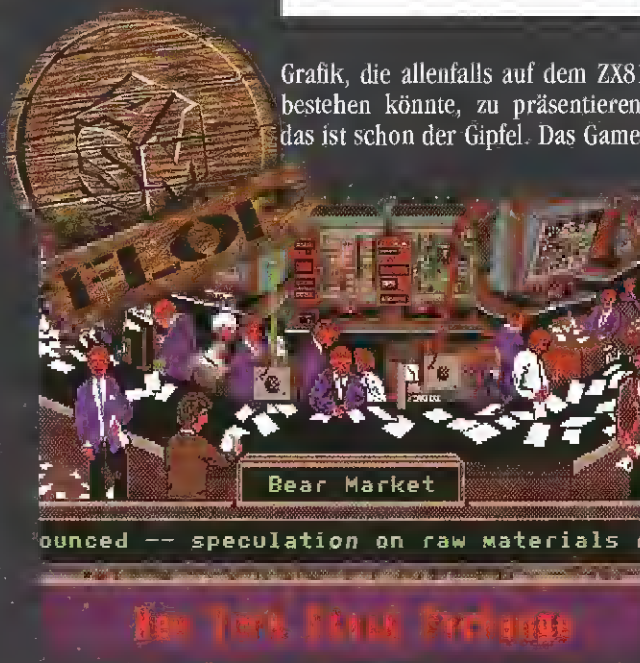
Wall Street - hektisches Gefingere in der Luft, Zahlen, Big Business, Firmen, Schwitzende Männer in 2000-Dollar-Anzügen und viel Geld. Wollt Ihr Euch den Anforderungen eines New Yorker Börsenmaklers stellen? Ja? Dann legt euch bloß nicht dieses Game zu.

Auahauahau, da haben wir aber mal wieder ganz tief in die Kloschüssel gefaßt. Die Börsensimulation Stock Market von Computer Easy spottet jeder Beschreibung. Alle PCs, die was auf sich halten müßten dieses Machwerk sofort wieder aus dem Diskettenlot spucken. Klar, die Materie ist trocken, aber so was auch noch mit einer popeligen

Michael meint:

Also, eigentlich mag ich diese Art von Programmen - sie sind immer wieder für einen Lacher gut, und Gelegenheiten dafür gibt es im tristen Redaktionsalltag ja leider so wenig. Aber lassen wir jeden Sarkasmus beiseite und würdigen dieses Meisterwerk der Programmierkunst: Die Beherrschung des Zufallsgenerators wurde zur Perfektion gebracht, und so genial wie nie zuvor wurde ein komplexer wirtschaftlicher Sachverhalt in nur fünf Zeilen Basic widergespiegelt. Die konsequente Ausnutzung der farblichen Möglichkeiten der hochmodernen CGA- und EGA-Karten schafft ein optisches Hocherlebnis, gegen das die monochrome Monotonie der ZX 81- und CP/M-Versionen geradezu farblos aussieht. Dadurch steigt auch der Spielspaß beinahe ins Unermeßliche, er liegt knapp unterhalb des Vergnügens, das man an einer Zahnwurzelbehandlung ohne örtliche Betäubung hat. (Schrieb es, schlug sich auf die Stirn und sprang aus dem Fenster...)

»SEHR MANGELHAFT«



▲ Am laufenden Band: Infos, die einen Tag zu spät kommen

play ist per Zufall gesteuert. Also ist noch nicht mal was mit Taktik zu machen, die gut zwei Dutzend Aktien im Angebot steigen und fallen wie es ihnen gerade paßt.

Die dürrtigen Tendenzinfos kommen grundsätzlich einen Tag zu spät und die Auswirkungen davon sind ungefähr so logisch, wie ein "Z-O-L-I-stock mit Zentimetereinteilung" (O-Ton: Michael Anton). Dazu kommt, daß die ganze Choose nur über zehn Runden geht. Sprich: Mit einem abendfüllenden Spekulationsspielchen ist es Essig.

Höhepunkt der Realitätsnähe ist aber, daß man mit 50 000 Dollar Eigenkapital bei der Bank für fünf Millionen kreditwürdig ist. Die Bank möchte ich gern mal kennenlernen. Als einzige Option gibt es die Zahl der



▲ Merkwürdige Kreditwürdigkeit

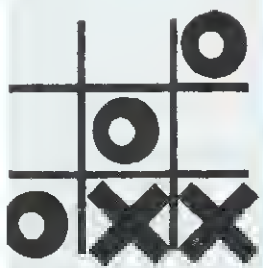
Spieler. Bis zu sechs Makler können sich nämlich am Bildschirm langweilen. Nicht mal für ein kurzweiliges Abschalten vom Alltagsstress reicht das Game aus. Abhacken, ärgern und wegschmeißen. Für den sagenhaften Preis hätten die Programmierer wenigstens ein Holzrett mitliefern können, das man sich ein paar mal vor die Omme hauen kann, weil man das Spiel gekauft hat.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Sound	1
Realitätsnähe	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«



Feinarbeit und etwas Glück

HONG KONG MAHJONG PRO

System: **PC** (mind.: VGA, Maus, HDD; empf.: 386DX25, Soundblaster, AdLib, Roland, 256 Farben bei: 2 MB RAM mit 156 KB EMS, VGA-Chipsatz von Tseng Labs, ATI, Paradise oder Video Seven), geplant für: -, Hersteller: **Electronic Arts, USA**, Muster von: **United Software, 4835 Rietberg 2.**

Ein Klassiker kehrt zurück. Nicht Erich Honecker ist gemeint, sondern das traditionellste aller asiatischen Spiele: Mah Jongg. Doch diesmal muß keine Steinpyramide abgetragen werden, diesmal geht es um Mah Jangg als fesselndes Strategiespiel mit hohen Geldeinsätzen. Eben 'Hang Kang Mahjang'!

Hohe Einsätze? Darauf muß wohl bei einem Computerspiel verzichtet werden. Immerhin: In Form einer Punktstatistik ist das fiktive Zocken um Dollars recht nützlich, kann man doch daran das eigene Spielkönnen ablesen. Doch bis zum Erfolg ist es ein weiter Weg, denn die Regeln haben es in sich.

Dabei sieht es so einfach aus! Die 144 Mah-Jongg-Steine bestehen aus drei verschiedenen Symbolgruppen mit einer Numerierung von eins bis neun; jeder Stein ist viermal vorhanden. Die vier Spieler erhalten zu Beginn je 13 Steine, uneinsichtbar für die Mitspieler. Der verbliebene Rest wird reihum einzeln und ebenfalls verdeckt verteilt, wobei für jeden neuen Stein ein alter offen in die Mitte gelegt wird. Das Ziel der Sammelei: Als erster vier Steingruppen zu bilden, die aus Dreierreihen ("Chows") und/oder aus drei bzw. vier



▲ Bei HKMP geht es gegen knifflige Kontrahenten

identischen Steinen ("Pongs", bzw. "Kongs") eines Mah-Jongg-Symbols bestehen. Drei Mah-Jongg-Steine mit dem Bambus-Symbol und dem Wert 7 wären z.B. ein Pong, drei Steine mit dem Ballsymbol und der Numerierung sechs, sieben und acht wären ein Chong. Gewonnen ist das Spiel aber nur, wenn zusammen mit dem letzten genommen Stein noch ein Paar übrig bleibt.

Der Teufel im Detail

Nicht nur die verdeckten, auch die abgelegten Steine können aufgenommen werden. Es ist wie beim Rommé: Gleich nach dem Ablegen kann ein anderer Spieler den Stein für sich requirieren, um damit einen Chong, Pong oder Kong rauszulegen. Dann wird noch ein Stein abgelegt, und weiter geht die Runde von dieser Position aus. Wirklich vertrackt wird das Spiel aber erst dann, wenn es um die Punktewertung geht. Denn man muß nicht nur aufpassen, seinen Mitspielern keine passenden Steine zukommen zu lassen, sondern das eigene "Blatt" so gestalten, daß in der Endwertung möglichst viele Punkte zusammenkommen. Der Teufel steckt im Detail: Wird das Spiel ausschließlich mit Pongs beendet, gibt's drei Punkte, ein Chow-Blatt ist einen Punkt wert. Weitere Boni gibt's für Pongs mit Sondersymbolen (Drachen und Winde), für Einzelsteine mit dem Blumensymbol, für spezielle Mischkombinationen usw.

Wer den Durchblick aber erstmal hat, darf sich auf spannendes Spielen freuen. Gerade die Vielfalt der Wertungen sorgt

für verlockende und nervenkitzelnde Überlegungen. Soll man auf eine Spezialhand spekulieren? Oder vielleicht noch die Option offenhalten, nur mit Pongs zu gewinnen? Risikobereitschaft ist gefragt, und das besonders dann, wenn man gegen Uncle Chen und andere Topspieler aus dem Auswahlmenü spielt, denn diese Jungs verlangen sogar eine Mindestpunktzahl für den Spielgewinn!

Über dieses Menü wird somit auch der Schwierigkeitsgrad bestimmt, andere Optionen sind aber weit weniger elegant gelöst. So gibt es in der Anleitung nur eine kurze Notiz, daß ein komplettes Spiel über *mindestens* 16 Runden geht, doch frei wählbar ist dieser Wert nicht. Im Gegenteil: Meistens fordern die Mitspieler Revanche und spielen einfach weiter. Überzogen scheinen auch die Hardware-Anforderungen. Warum muß es denn eine Tseng-Lab-Karte sein, wenn es nur zwei verschiedene Hintergrundbilder gibt? Das Spielfeld ist auch mit jeder anderen VGA-Karte übersichtlich, die Steine gut lesbar. Dem kniffligen Vergnügen steht also nicht mal die Technik im Wege!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

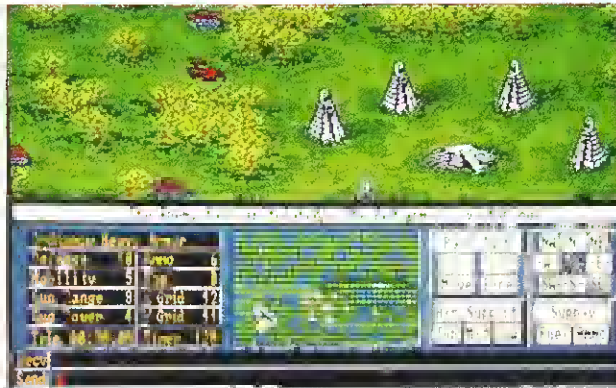
Grafik.....	7
Anleitung	9
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Raketen im Sandkasten

OPERATION COMBAT

System: **Amiga**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 30 DM**,
Hersteller: **Action Sixteen**,
Muster von: **Digital Integrati-**
on.



Wer immer noch nicht genug Schlachten im Sandkasten geschlagen hat, der kann sich jetzt mit Operation Combat von Action Sixteen vergnügen.

In sechs verschiedenen Szenarien dürfen die Roten gegen die Blauen antreten. Sollte sich aber jemand daran versuchen, den Computergegner schlagen zu wollen, muß er schon eine gehörige Portion Taktik mitbringen. Der Rechner spielt nämlich im Novice-Modus schon so gut,

▲
**Dschungelkrieg:
Rot gegen blau
im Schatten der
Tempel**

daß er so ziemlich jeden Angriff zurückschlägt. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert und ist so simpel gehalten, daß sich auch Anfänger schnell damit zurechtfinden. Nicht ganz so gelungen ist der Sandkasten an sich. Der ist nämlich viel zu flach. Mobile Einheiten, die eigentlich ordentlich weit marschieren können, haben dadurch einen echten Punktverlust in Nord-

Südrichtung, weil man höchstens bis zum Bildschirmrand rollen kann. Da hätte man sicher mehr draus machen können.

In der Anleitung fehlt mir persönlich eine komplette Aufstellung der Waffengattungen und ihrer Eigenschaften. Zwar werden die Eigenschaften der einzelnen Typen angezeigt, wenn man sie bewegen will, aber da das Game unter Zeitdruck läuft, ist der Blick mehr auf dem Schlachtfeld, als auf dem Eigenschaftsprotokoll.

Alles in allem ein zuverlässiges Game ohne Höhen und Tiefen. Ein zweiter "Human" ist aber sicher angebracht. ■

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Spielablauf.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Anzeige

A320

AIRBUS

entwickelt in Zusammenarbeit mit



Lufthansa und Deutsche Airbus

programmiert von Rainer Bopf

**An alle Piloten:
Der A320
landet demnächst
auch in Amerika**



Alles auf den König

GRANDMASTER CHESS

System: **PC** (mind. 600 KByte RAM, Festplatte, EGA, VGA, SVGA, Soundkarten werden unterstützt), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

So steht auf der Verpackung des Grandmaster Chess ziemlich großspurig, daß man den Hunderter, der beim Kauf draufgeht, zurückbekommt, wenn er die beiden Vorläufer *Chessmaster 3000* und *Sargon V* nicht schlagen sollte.

Schön und gut - aber wen interessiert das, es soll doch schließlich ein Gegner für *mich* werden. Also installieren wir mal eben die beiden Disketten (*die Zeit wird einem mit einem Datenflußdiagramm anschaulich überbrückt*) und harren der zwei- oder dreidimensionalen (*war noch nie mein Fall beim Schach*) Dinge, die da kommen.

Die üblichen Spielermodi Mensch gegen Computer oder Mensch sowie Computer gegen sich selbst sind Ehrensache, auch die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsstufen und Spieltaktik des Grand-

Und wieder ein Schachprogramm! Halt, nicht gleich weiterblättern, es ist was Besonderes. Eines nämlich, das von sich behauptet, es mit zwei anderen Genre-Vertretern locker aufnehmen zu können.



▲ Menschen im 2-D-Finish...

masters. Man entscheide sich zwischen aggressiv, defensiv oder etwas von beidem.

Bliebe noch die Entscheidung, ob man Standard-Figuren, Menschen oder Monster auf das Brett stellt und die Einstellung der 'Denkzeit' des Rechners. Auch an Blitzschach-Freunde ist gedacht worden. Es würde den Rahmen sprengen, ginge ich auch auf die anderen Funktio-

nen noch ein. Machen wir es also kurz und schmerzlos: Die ersten drei Schwierigkeitsstufen stellen kein Problem für fortgeschrittene Spieler dar, Stufe vier schafft man mit etwas Übung. Tritt man im 'Grandmaster'-Modus an, beißt man sich an dem Ding aber die Zähne aus: Der Kerl denkt doch glatt fünf bis sechs Züge im Voraus!

Und noch besser: Er spielt scheinbar Räuberschach und baut in Wirklichkeit eine üble Mattfalle auf, aus der man nicht mehr herauskommt. An alles hat er gedacht! Gemeinerweise kommentiert der Grandmaster auch noch mittels Sprachausgabe, die sogar über den PC-Speaker gut klingt, meine Züge: "Good move, bad move". Und genau hier bekommt er ein 'sehr mangelhaft': Er mißbilligt einen meiner Züge, ich stelle die Figur zurück und lasse ihn einen Vorschlag machen. Was passiert? Richtig geraten: Genau den Zug, den ich machen wollte, schlägt er vor.

Es kommt noch besser: Ich stehe im Schach und kann nur noch meinen König wegziehen - und das auch nur auf ein einziges Feld. Sein Kommentar: "Bad move".

Zur Grafik ist zu sagen, daß man bei einer SuperVGA-Karte im 3-D-Modus einiges zu sehen bekommt - der Blick lohnt sich. Aber auch in Standard-VGA kann man es aushalten. Die Anleitung hingegen enttäuscht etwas, ist doch lediglich das allgemeine Vorgehen in Deutsch, die Schachregeln (*für Anfänger nun einmal unentbehrlich*) aber in Englisch auf einem Beipackzettel.

Die Frage, welcher der bessere Spieler ist - Grandmaster Chess, *Chessmaster 3000* oder *Sargon V*, bleibt offen. Was das Drumherum und so angeht, so ist Grandmaster um Klassen besser als der *Sargon V*, aber um einiges schlechter als der *Chessmaster*.

Klaus Trafford



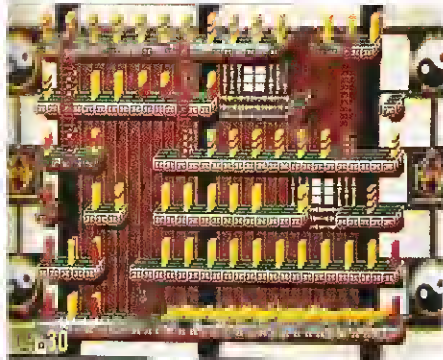
◀ ... oder: Dreidimensionaler Endkampf mit Monstern

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (SVGA/VGA)	9
Anleitung	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Zuckersüß und Hammerhart



▲ Nach einem Versuch muß alles umfallen



▲ Kettenreaktion auf 6 Etagen

Ja, ja, da verbringt man ganze Stunden damit, mühselig Dominostein neben Dominostein zu stellen, und dann weigern sich die Dinger, so wie geplant umzufallen. Dieses Problem hat auch G.I. Ant, eine superstarke Kampfameise, die sich auf der Suche nach süßen Schokoladenriegeln durch neun unterirdische Länder zu kämpfen hat.

PUSH OVER

System: **PC** (EGA, VGA, AdLib),
geplant für: -, empf. VK-Preis:
co. **100 DM**, Hersteller: **Ocean**,
Mustervon: **Bomico**.

Nur wenn es ihr gelingt, ein Plättchen so umzuschubsen, daß als Endpunkt einer Kettenreaktion schließlich der "Trigger" kippt, öffnet sich die Tür zum nächsten der insgesamt 100 Level. Zudem erhält der Spieler das passende Codewort. Also ist unsere arme Ameise hauptsächlich damit beschäftigt, die Dominosteine so anzuordnen, daß alles nach dem ersten Schubs umfällt.

Gemeinerweise neigen manche Steine dazu, zu explodieren, wenn sie umgeworfen werden. Andere teilen sich oder fliegen davon.

Push Over bringt wirklich Spaß. Trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten zu Lemmings ist die eigentliche Spielidee neu und unverbraucht. Technisch gibt es ohnehin nicht viel zu meckern. Die Grafik ist schön bunt und ruckelfrei. Die ansprechende Animation wird durch den ordentlichen Sound stimmungsvoll untermauert.

Ein wenig Schatten fällt auf das Game durch das gnadenlose Passwortsystem. Wer in einem Level hängen bleibt, ist ohne Hilfe für alle Zeiten aufgeschmissen. Auch ein wählbarer Schwierigkeitsgrad und ein Zwei-Spieler-Modus wären nicht schlecht.

Trotzdem: Im Namen des deutschen Computer-Volkes ergeht folgendes Urteil:

Push Over ist Laune pur. Auf alle Fälle probieren!

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



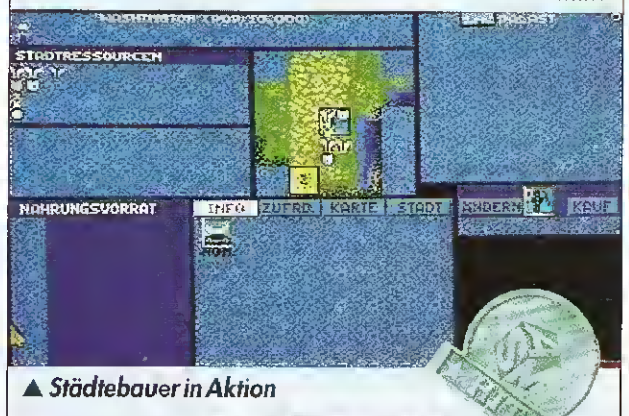
KONVERTIERUNG CIVILIZATION (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 115 DM, Hersteller: Microprose, USA, Test in: ASM 3/92 (PC), Muster von: Die Casette, 4950 Minden.

Na endlich! Es ist schön, daß Microprose bei den Wartezeiten auf Konvertierungen keinen Computer bevorzugt - während die PC-Welt immer noch auf die Formel 1 wartet, mußten sich die Amigos bis jetzt gedulden, um sich als Weltberrscher bewähren zu können. Jetzt dürfen sie's, allerdings mit etwas gemischten Gefühlen.

Am genialen Spielprinzip hat sich zwar nichts geändert, dafür geht die ganze Sache auf einem Normal-Amiga jedoch recht behäbig vonstatten. Während man die Gedenkminuten, die der Rechner beim Aufbau der Welt einlegt, noch akzeptieren kann, darf man die Grafik-Ruckeleien in der Bewegungsphase getrost als Schlamperei bezeichnen - der Amiga könnte auch anders. Dafür geht die Wertung zwar eine Note runter, aber ein Hit ist diese Nummer immer noch.

man



▲ Städtebauer in Aktion

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	12
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG ROBOSPORT (PC/Windows)

Testin: ASM 9/92, Hardware: PC mit Windows, 2 MB, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Maxis, Muster von: Broderbund, USA.

Robosport kann zwar auch auf dem PC nicht mit einer hervorragenden Grafik glänzen, aber immerhin ist die Spielidee fabelhaft. Ohne Menschenleben zu gefährden dürfen in diversen Arenen Roboter auf Vernichtung programmiert werden. Das Ziel ist der Sieg über ein bis drei Gegnertrupps. Nein-nein, das ist kein fieses Balleractiongame. Die Schiene, auf der das Programm fährt, heißt 'Strategie' nach dem internationalen Reinheitsgebot.

Zwar kann das Game im Solomodus ziemlich schnell ziemlich öde werden, aber mit zwei oder drei Mitspielern wird die Kiste schnell zur kleinen aber feinen Privatfehde mit Langzeitmotivation. Hammerhart wird es dann wenn es per Netzwerk in die Schlacht geht. ■

cus



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	11
Spielablauf	9
Motivation (Einzel)	7
Motivation (Netzwerk)	10
Gesamtnote	8/9

»ZUFRIEDENSTELLEND/GUT«



KONVERTIERUNG CONFLICT KOREA (Amiga)

Testin: ASM 8/92, Hardware: mind. 1 MB, unterst. 2. Laufwerk, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: SSI, USA, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



Heiß umkämpft: Korea

Schon wieder tobt um Korea ein gnadenloser Krieg zwischen der UNO und den Kommunisten. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch geschicktes Taktieren den Kampf für eine der beiden Parteien zu gewinnen. Zur Auswahl stehen drei verschiedene historische Kriegsabschnitte aus den Jahren 1950 und -51, auch das nicht unbedingt geschmackvolle 1995er-Szenarium.

Am eigentlichen Spielablauf wurde gegenüber der PC-Version nichts geändert. Nach wie vor zehrt die umständliche Steuerung an den Nerven des Spielers, da jede Einheit separat Eure Befehle erwartet. Neu dagegen sind die unerträglich langen Wartezeiten, die bei Berechnung der Computerzüge fällig werden. Im Vergleich zu den anderen SSI-Spielen binkt dieser Titel also etwas hinterher. Unerschrockene Sandkasten-Generäle jedoch erwerben mit Conflict Korea ein Strategie-Game, das trotz technischer Schwächen Spaß machen kann. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG SPACE MAX (Amiga)

Testin: ASM 5/92, Hardware: mind. 1 MB, unterst. 2. Laufwerk, Festplatte, Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Starbyte Software, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jetzt erklimmen auch auf dem Amiga die Shuttles den blauen Himmel Cape Canaveral, um in den Weiten des Alls eine Raumstation zusammenzuschrauben. Als Transportmittel stehen neben den guten alten Shuttles auch die größeren HLLVs zur Verfügung. Im All müssen dann die Module von Euch zusammen gesetzt werden.

Technisch müssen gegenüber der PC-Version einige Abstriche gemacht werden. Die Grafik ist nicht ganz so bunt wie das VGA-Vorbild, und die Nachladezeiten sind auch mit zwei Laufwerken recht üppig, wohl dem, der eine Festplatte sein Eigen nennt. Was soll's, ein Amiga ist eben kein 486er.



▲ Der Weltraum ruft!

Was aber letztlich zählt ist der Spielspaß, wovon Space Max mehr als genug bietet. Es macht ganz einfach einen Mords-Fun, das perfekte Weltraumlabor zu basteln. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrads bleibt der Spielspaß auch langfristig erhalten. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	10

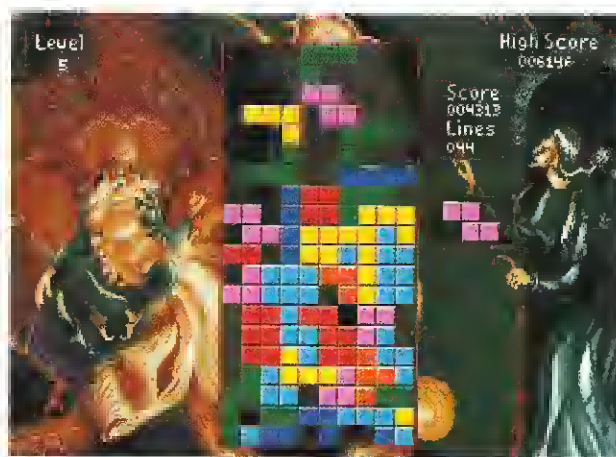
»GUT«

Also ehrlich, langsam wird es ein wenig viel. Man kann nicht einfach Classic auf 'n an sich uraltes Game draufschreiben, und gleich noch mal soviel Kohle wie mit dem Vorgänger scheffeln.

TETRIS CLASSIC

System: **PC** (VGA, diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Spectrum Holobyte**, Muster von: **Hersteller**.

Nachzieher



▲ Als Shareware gibt es Tetris bedeutend günstiger

denn einige Komponenten wurden aus dem gerade erst veröffentlichten Super-Tetris entnommen.

Es wäre fast so, als würden wir jetzt einfach die Februarausgaben der ASM von 1987 und 1988 auseinander schnippeln, neu zusammensetzen und es Euch als ASM-Classic verkaufen.

Gespielt werden darf im Solo, zu zweit gegen den Computer, gegeneinander auf einem Schirm oder per Nullmodem auf getrennten Bildschirmen. Ein paar Einstellungen zum passablen Sound und zum Schwierigkeitsgrad können aber immer noch nicht den Preis rechtfertigen, zumal es dieses Game bereits als Shareware gibt. Alle, die Supertetris besitzen, können getrost auf die Classic-Nummer verzichten. Dasselbe gilt auch für Tetris-Besitzer, denen der Solo-Modus genügt und die keinen Wert auf tolle Hintergrundgrafiken legen.

Für so eine extreme Gewinnorientierung kann es für die ansonsten sehr zuverlässigen Hit-Lieferanten nur eine Note geben.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Sound.....	7
Spielablauf.....	4
Motivation.....	5
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

Nun hat sich Spectrum Holobyte dazu durchgerungen, das stinknormale Ur-Tetris als Tetris-Classic herauszubringen. Na gut, ganz so schlimm es eigentlich noch nicht,

That's your Deal!!

Anzeige

Das Turrican-Shirt – viel zu teuer? So bekommt Ihr es **UMSONST!**

Hier sind noch Abos frei!



Bringt uns einen neuen Leser!

1 ABONNENT = 1 SHIRT

für uns

für Euch

Bedingungen für ASM-Freundschaftswerbung: Der Geworbene darf für die Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein ASM-Abo bezogen haben. Abo-Laufzeit: 12 Ausgaben. Man darf sich nicht selbst werben! Gill nicht für Special!

ASM – JETZT AUCH HALBJAHRESABO

Näheres hierzu auf der Abo-Werbeseite/Abokarte ganz hinten im Heft!!



„Der spannendste Flugsimulator inklusive Rollenspiel“

Die B-17 mag wohl das Flugzeug gewesen sein, das der deutschen Zivilbevölkerung im Dritten Reich ziemlich deutlich klarmachte, wer den Krieg gewinnen wird. Mit zum Teil mehr als 5000 Flugzeugen ging es an die Bombardierung von taktischen Einrichtungen der Nazis.

▲ Das MicroProse-Team und Gäste vor der Memphis Belle B-17

Bomben auf Berlin

Spieler gesteuert werden wollen. Man kann sich während des Spiels in jede Position einklicken, oder mit einem Mann alles einmal ausprobieren und ihn so trainieren.

Dementsprechend verwirrend ist die Steuerung via Tastatur. Bis auf wenige Ausnahmen ist jede Taste belegt - zum Großteil sogar vierfach in Verbindung mit Shift, Control und Alt. Die Folge ist klar: Bis das erste Ziel erfolgreich zerlegt wird, werden erstmal einige Stunden ins Land gehen. Nach ungefähr sechs Stunden hatte ich in Sachen Bombardement mein erstes Erfolgserlebnis. Bis dahin gab es einige graue Haare und ein völlig zerlesenes 230-Seiten-Handbuch, das nicht nur komplett in Deutsch zu haben ist, sondern mit Stories rund um den Bomber aufwarten kann. Die Lektüre empfehle ich unbedingt vor dem ersten Start(-versuch), denn nur mit diesem Hintergrundwissen kommt so richtig Atmosphäre auf.

B-17 FLYING FORTRESS

System: PC (mind. 286/16, 640K, 8.5MB auf Platte, VGA), geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 130 Mark, Hersteller: MicroProse, Muster von: Hersteller.

Vergeßt einfach alles, was Ihr bisher an Bombersimulationen kennengelernt habt. Das langangekündigte Game B-17 Flying Fortress vom Flugspezialisten MicroProse wandert jetzt über die Ladentische.

Mit Starten, Bombardieren und Landen ist es bei dieser Simulation nicht mehr getan. Mehr als zwei Dutzend historische Missionen warten darauf, durchgespielt zu werden. Und damit die Zeit vom Start bis zur Bombardierung

nicht so langweilig wird, gibt es Flakfeuer und haufenweise deutsche Jagdflugzeuge. Die zehn Besatzungsmitglieder (Pilot, Copilot, Funker, Navigator, Bomben- und MG-Schützen) haben also einiges zu tun.

Das wäre ja nichts Neues, wenn nicht jede dieser zehn Stationen vom Spieler übernommen werden könnte. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, daß man den Copiloten locker mal zum Funker oder zum Kugelturmschützen degradieren kann. Brennt es einmal in der Maschine, oder ist einer verletzt, muß ein anderer zum Löschen oder Verarzten abkommandiert, und außerdem muß die Position des Verletzten besetzt werden. Alle zehn Crew-Mitglieder haben ein Eigenschaftsprotokoll, im Stile eines Rollenspiels. Das heißt, wenn zum Beispiel der Bugschütze ein paar saubere Abschüsse zu vermelden hat, steigt seine Fähigkeit im Bereich *Gunnery*.

Damit das Ganze nicht im heillosen Durcheinander endet, übernimmt der Rechner die Funktionen, die nicht vom



▲ Wer im Glaskasten sitzt, sollte mit Patronen schmeißen



▲ Der Bombenschütze visiert

Simulation

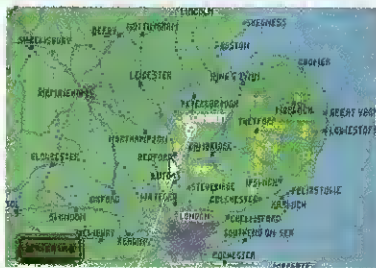
Uli meint:

Eine Warnung an alle Hobby-Piloten, deren Handflächen beim Anblick einer Flak noch zu schwitzen beginnen: B-17 ist nur etwas für erfahrene Flieger; Leute, die - wenn es die Lage erfordert - auch schon mal aussteigen und schießen. Das langwierige Erlernen der aufwendigen, aber durchdachten Tastaturbelegung empfand ich persönlich als Kreuz, doch werden wahre Flug-Freaks danach durch eine der detailliertesten und exaktesten Simulationen entlohnt, die es gibt. Für meinen Geschmack ist zu wenig Action im Spiel, aber die Simulationsfreaks werden bestens bedient. Mein Urteil:

»GUT«



▲ Individuelle Bombengestaltung



▲ Die taktische Karte sorgt für Überblick

Die Kunst an diesem Spiel ist es - mehr als in allen anderen Simulationen - sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Hat man diese Hürde erstmal genommen, ist B-17 das schönste, detailfreudigste und spannendste Flug-Spiel auf dem Markt. Nicht zuletzt auch wegen des Sounds, der da durch die AdLib- oder Soundblaster-Karte aufgepeppt wird. Flakfeuer, Motoren und MGs sind kaum von den Originalgeräuschen zu unterscheiden, selbst wenn die Motoren unabhängig von der Drehzahl das gleiche Brummen von sich geben. Die Grafik wartet in den Zwischensequenzen mit zahlreichen Feinheiten auf, bewegt sich aber sonst eher im guten Durchschnittsbereich.

Mein Tip für alle Flug-Fans: Zulegen, lernen und mit Wonne spielen. Nur warum die Programmierer noch eine Kopierschutzabfrage eingebaut haben, werde ich nicht verstehen. Ohne Handbuch ist dieses Game schlichtweg unspielbar.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

AMIGA & PC

OKAY SOFT AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING 09674-1279 Fax -1294

PC AMIGA				PC AMIGA			
1869	DV	80.90	72.90	Links	DA	83.90	71.90
Aces of Pacific	DV	74.90	---	- Disk 1-7 je		39.90	38.90
Airbus A 320	DA	87.90	85.90	Links 386 pro		89.90	---
Air Warrior		72.90	67.90	M1 Tank Platoon		81.90	72.90
Another World	DA	68.90	54.90	Mad TV	DV	81.90	66.90
Apidya	DA	---	60.90	Magic Pockets		69.90	54.90
Aquaventura	DA	---	54.90	Might + Magic 3	DV	82.90	66.90
Award Winner C.	DV	68.90	54.90	Monkey Is. and 2	DV	78.90	77.90
B17 Flying Fort.	DA	88.90	---	No 1 Collection	DA	72.90	a.A.
Battle Isle	DV	81.90	66.90	Paragliding	DA	70.90	66.90
- Data Disk	DV	45.90	43.90	Perfect General	DA	80.90	71.90
Bundesliga M.Pr.	DV	69.90	66.90	Pinball Dreams		a.A.	54.90
California Games2	DA	75.90	53.90	Plan 9 f. o. Space	DV	86.90	68.90
Captain Comic 2	DA	64.90	---	Police Quest 3	DV	82.90	66.90
Civilization	DV	89.90	71.90	Populous 11	DA	a.A.	63.90
Cruis for a Corps	OV	66.90	56.90	Powermonger	DA	77.90	19.90
D Generation	DA	73.90	47.90	- WW1 Data		---	34.90
Dark Queen o. Kryn		69.90	59.90	Railroad Tycoon	DA	76.90	72.90
Darkseed	DA	89.90	---	Realms	DV	73.90	63.90
Das schwarze Auge	DV	82.90	69.90	Silent Service 2	DA	82.90	72.90
Der Patrizier	DV	80.90	66.90	Sim Ant	DV	88.90	77.90
Dune	DV	73.90	66.90	Simpsons	DA	69.90	54.90
DungeonMaster	DA	71.90	a.A.	Space Max	DV	72.90	61.90
Epic	DA	71.90	63.90	Space Quest 4	DV	82.90	66.90
Eternam		85.90	---	Special Forces		78.90	72.90
Elvira 2	DV	78.90	66.90	Steel Empire		68.90	63.90
Espana 192	DA	71.90	63.90	Storm Master	DA	68.90	63.90
Eye of Beholder 2	DV	84.90	71.90	Super Tetris		74.90	72.90
Falcon 3.0	DA	86.90	---	Teenage Turtles 2	DA	68.90	54.90
Fighter Bomber	DA	68.90	63.90	Titus the Fox	DV	69.90	54.90
Flames o. Freed.	DV	87.90	72.90	Ultima 6	DA	79.90	63.90
Global Effect	DA	76.90	63.90	Ultima 7	DA	82.90	---
Gods	DV	71.90	54.90	Ultima Underworld		82.90	---
Grand Prix		a.A.	72.90	Willy Beamish	dt.	82.90	66.90
Great Courts 2	DA	69.90	66.90	Wing Commander 2	DV	86.90	---
Heimdall	DA	74.90	66.90	- Speech Ac. Pack	DA	39.90	---
Kaiser	DV	91.90	85.90	Winter Challenge	DA	73.90	---
Kings Quest 5	DV	89.90	66.90	Zak Mc Kracken	DV	64.90	60.90
Larry V	DV	82.90	66.90				
Laura Bow II	DV	75.90	66.90	Town with no Name	CD	63.90	---
Legend	DA	70.90	66.90	Monkey Island 1	CD	89.90	---
Les Manley-Lost..	DV	69.90	---	Swotl incl. 3 Miss	CD	89.90	---

----- ORIGINAL vom deutschen Distributor -----

SOUND - Version 2.0 incl. Soundboard 249.-
SET 2.0 incl. STEREO OPTION 295.-
BLASTER - PRO 3, mit OPL 3 Chip 498.-
PRO 3, + Windows 3.1 598.-

VERSANDKOSTEN: Nachnahme DM 7.50 Ausland 12.50
 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

OKAY SOFT AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING 09674-1279 Fax -1294

M a x i o n

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
 aktive Partner, die den Schritt
 mit Ihrem eigenen Ladenlokal
 in die Selbstständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
 von Fachleuten entwickelt -
 führt Sie in eine erfolgreiche
 ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW -
 Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -
 Starten Sie in
 NEUE DIMENSIONEN - JETZT

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

Space Race

In die Anfänge der Raumfahrt führt das neue Strategie/Simulations-Epos von INTERPLAY: Der Wettlauf zwischen den USA und der UdSSR um die erste Mondlandung ist das Thema von BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE.



▲ Auf Hochtouren: Die Eroberung des Alls

Schan viele Persönlichkeiten mußten ihren Kopf für Sportsimulationen hinhalten - nun ist auch Formel-1-Spitzenreiter der Saison Nigel Mansell an der Reihe.

Mansell und kein Ende

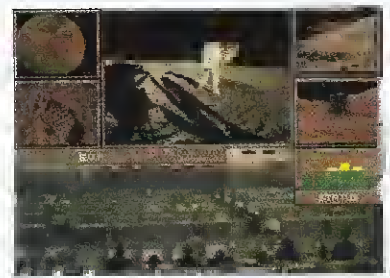


▲ Mit Korocho in die Kurve

Das Game umspannt den Zeitraum von 1957, als die ersten Vorstöße ins All gewagt wurden, bis 1976, als der erste Mensch auf dem Mond landen sollte. Buzz Aldrin, nach dem dieses Programm genannt wurde, ist einer der amerikanischen Astronauten, die sich in den Himmel schießen ließen. Trotzdem könnt Ihr aber nicht nur die amerikanische, sondern auch die sowjetische Seite der Raumfahrtentwicklung leiten - und wer weiß, wie Ihr dabei den Lauf der Geschichte verändert...

Eure Aufgabe ist es, die Astronauten bzw. Kosmonauten auszusuchen, zu trainieren und ihre verborgenen Talente ans Tageslicht zu bringen. Zusätzlich dürft Ihr Euch aber auch um die Finanzierung des gesamten Projekts kümmern. Die Standorte Cape Canaveral oder Baikonur müssen ausgebaut werden, dabei die Balance zwischen Verwaltungs- und Projektaufwand zu finden, ist nicht immer einfach.

58 Missionen enthält BARIS bis zu diesem Zeitpunkt. Da das Programm jedoch sehr flexibel auf die jeweiligen Hardware-Konfigurationen reagiert, ist die letztendlich mögliche Anzahl der Missionen völlig offen.



▲ Erste Mondlandung

Die digitalisierten VGA-Grafiken entstanden nach Fotos, Filmen und Video-clips, die vom amerikanischen Verteidigungsministerium, der NASA und mehreren Agenturen zur Verfügung gestellt wurden. Digi-Sounds sollen noch eins draufsetzen. Ob's stimmt, dürfen wir bereits ab Oktober ausprobieren.

ddf/ab

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE - PREVIEW -

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Interplay, USA.

Gremlin Graphics erkaufte sich die weltweiten Exklusiv-Rechte und bringt rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft Nigel Mansell's World Championship heraus.

Bei NMWC soll der Spieler die Möglichkeit besitzen, verschiedene Veränderungen an seinem Fahrzeug vornehmen zu können und es so ideal für das bevorstehende Rennen auszurüsten. Insgesamt 16 Rennstrecken bietet das Programm, die den Originalen 1:1 nachempfunden sein sollen - Tunnel inklusive.

Während Profis gleich in eine Formel-1-Saison einsteigen können, werden Anfänger die Möglichkeit haben, erst einmal ein paar Runden probefahren, wobei der Computer die Geschwindigkeit regelt. Ebenfalls hilfreich: Tips, die Nigel dem Spieler vor dem Rennen auf Wunsch gibt.



▲ Endlich am Ziel

Da der Name Gremlin bekannterweise für rasante, qualitativ hochwertige Rennspiele steht, darf somit ein schnelles Programm erwartet werden, das seinem Namen hoffentlich Ehre machen wird. Falls nicht: Take it easy, Nigel!

bja

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP - PREVIEW -

System: Amiga, geplant für: ST, PC, Amstrad, C64, Super-NES, NES, Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Gremlin Graphics, Sheffield, England, Muster von: Hersteller.

Karibische Träume

Was fällt uns zum Thema Karibik ein? Klar: Sonne, Urlaub, Inseln und heiße Nächte. Um das Jahr 1700 gab es Inseln und Sonne zwar auch schon, an Urlaub war jedoch für einen aufstrebenden preußischen Junker nicht zu denken, der seinem Heimatland dort einen Platz als ernstzunehmende Kolonialmacht erwirtschaften soll.

Preußens koloniale Ambitionen sind nicht einfach zu verwirklichen. Die Inseln der Karibik sind bereits mehr oder weniger zwischen Holländern, Franzosen und Engländern aufgeteilt, und der Spieler als Newcomer hat da schon ganz schön Mühe, einen Fuß in die "Tür" zu kriegen. Da heißt es,

Armeen zu rekrutieren, Verbündete zu gewinnen, Verträge zu schließen.

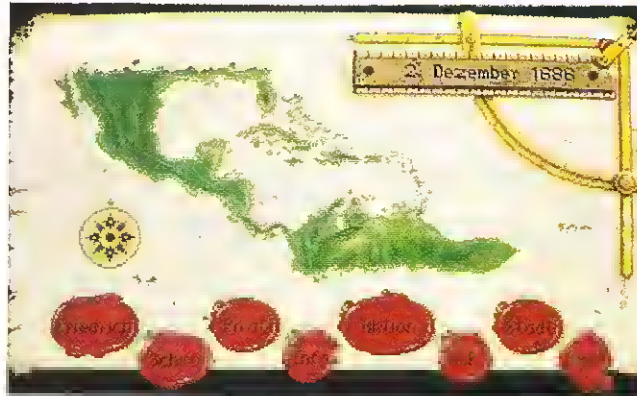
So exotisch Story und Schauplatz dieser Wirtschafts-Simulation auch anmuten, so realistisch und historisch exakt ist das Gameplay angelegt. Besonderer Wert wird auf die Tatsache gelegt, daß es sich bei St. Thomas nicht nur um eine komplexe Wirtschafts-Simulation handelt, sondern daß sich der Spieler zusätzlich als Diplomat und militärischer Führer betätigen muß. Wenn also Verhandeln keine Resultate zeitigt, wird mit Waffengewalt nachgeholfen. Gekämpft wird zu Land und zu See, Piraten mischen ebenso kräftig mit, für Action ist also gesorgt.

St. Thomas befindet sich schon eine ganze Zeit in der Entwicklung, nähert sich jetzt aber tatsächlich seiner Vervollständigung. Spätestens im Herbst dürfte mit der Fertigstellung zu rechnen sein, meint der Programmierer. Wir drücken ihm die Daumen, denn das, was wir bisher zu sehen bekamen, hat die Simulanten unter uns echt neugierig gemacht.

ab

ST. THOMAS - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, empf. VK-Preis (vorläufig): **Amiga, Atari ca. 100 DM, PC ca. 120 DM**, Hersteller: **Rainbow Arts**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.



▲ Kein Mangel an exotischen Schauplätzen

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Splatterhouse II (US)	119,-
Tazmania (US)	99,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Olympic Gold (US)	99,-
Gynoug (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Chuck Rock (US)	119,-
Wonderboy III (jp)	49,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Merces (jp)	79,-
EA Hockey (DT)	99,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Warrior of	
Rome II (US)	119,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	

SEGA GAME GEAR

Aerial Assault (US)	79,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-

dynatex

Spiderman (US) 79,-
George Foreman's K.O. 79,-
Olympic Gold (US) 79,-
Wide Gear 49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning 69,-
Electrocop 69,-
Chips Challenge 69,-
Gates of Zendocon 69,-
Silimeworld 69,-
Gauntlet 79,-
Klax 79,-
Roadblasters 79,-
Xenophobe 79,-
Ms. Pacman 79,-
Zarlor Mercenary 79,-

Paperboy 79,-
Robo Squash 79,-
Rygar 79,-
Super Skweek 79,-
Rampage 79,-
Batman Returns 79,-
Warbirds 79,-
Rampart 79,-
Ninja Gaiden 79,-
Pacland 79,-
Tokl 79,-
Turbo Sub 79,-
Scrapyard Dog 79,-
Chequered Flag 79,-
Viking Child 79,-
Crystal Mines II 79,-
Hard Driving 79,-
Robotron 79,-
S.T.U.N. Runner 79,-
Bill & Ted 79,-
Awesome Golf 79,-
Cyberball 79,-
Xybots 79,-

NEO GEO

NAM 1975 199,-
Baseball Stars II 379,-
Mutation Nation 329,-
Magician Lord 279,-
Top Players Golf 279,-
Baseball Stars 279,-
Andro Dunos 349,-
The Super Spy 279,-
Cyber-Lip 279,-
Sengoku 279,-
Ninja Combat 279,-
Andro Dunos 349,-
Ghost Pilots 299,-
Alpha Mission II 299,-
Burning Fight 299,-
Last Resort 379,-
King of Monsters II 379,-
Soccer Brawl 329,-

Robo Army 329,-
Trash Rally 329,-
Fatal Fury 329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US) 129,-
Hook (jp) 149,-
Xardion (US) 129,-
F1 Driving (jp) 139,-
Top Racer 99,-
Street Fighter II (US) 149,-
Formation Soccer (US) 119,-
Actraiser (US) 129,-
Ghouls'n Ghost (US) 139,-
Joe & Mac (US) 129,-
Smash TV (jp) 99,-
Ascii Pad 69,-
Game Adapter 49,-
Super NES <-> Super Famicom

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Track Meet	69,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
Viking Child (US)	69,-
Wave Race (US)	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
Hudson Hawk (US)	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Nail'n Scale	69,-
Jack Niklaus Golt	69,-
Pit Fighter	69,-
Parodius (dt)	79,-
Duck Tales	69,-
Soccer Mania (US)	69,-
Atomic Punk	49,-
Cleaning Kit	18,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:

Inland +9 DM
Ausland nur
Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen
erwünscht!

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553



COMPETITION

Trimm Dich mit Carl Lewis

Zufrieden mit dem Ausgang von Olympia? Wenn nicht, könnt Ihr es mit THE CARL LEWIS CHALLENGE von Psygnosis jo vielleicht besser machen und Eure eigene Goldmedaille gewinnen.

Gewinnen könnt Ihr aber auch mit unserer CARL LEWIS COMPETITION und zwar

1. Preis: 1 Reflex ALX Mountain Bike mit Shimano 500 LX Schaltungssatz
2. - 26. Preis: je ein PSYGNOSIS T-Shirt samt Baseball Cap

Dafür wollen wir von Euch Sportcracks natürlich auch etwas wissen:

1. Wie heißt der Gewinner der Goldmedaille im Weitsprung bei den Olympischen Sommerspielen und welche Weite sprang er?

2. Der Gewinner im Weitsprung wor auch beteiligt an dem neuen Weltrekord der 4x100-m US-Stoffel der Männer. Wie lautet die Weltrekordzeit?

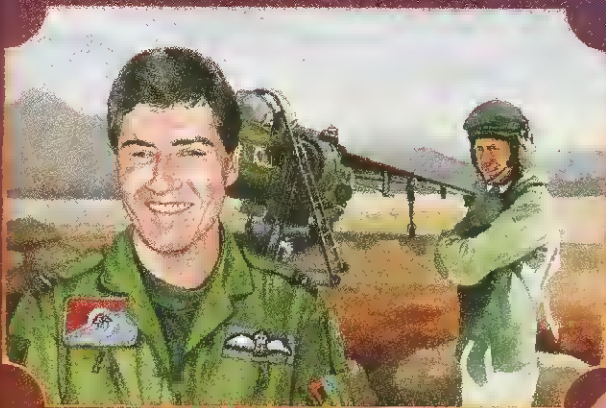
3. Wo und wann finden die nächsten Olympischen Sommerspiele statt?

Kein Problem? No, dann krallt Euch mal eine Postkarte, bestückt sie mit den richtigen Antworten und ab in den Briefkasten damit. Unsere Adresse:

ASM
Kennwort:
Carl Lewis
Postfach 870
3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der
10. 10. 92
Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

HARRIER

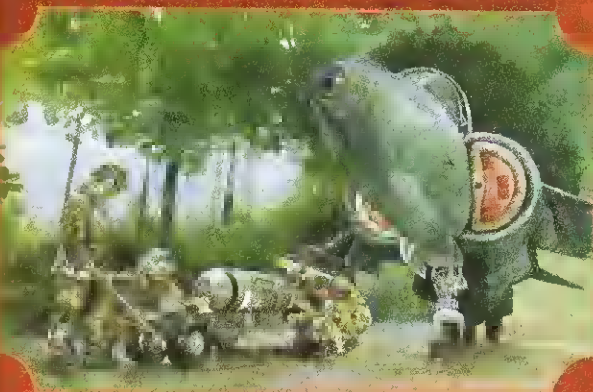
Jump Jet



Nach monatelanger Grundausbildung, Weiterbildung und hartem Einsatztraining gab mir mein Kommandeur das Okay. Er glaubte, daß ich jetzt gut genug sei, um die Harrier in echten Kampfeinsätzen zu fliegen.



Eine Woche später traf unsere Staffel an der chinesischen Grenze auf einen wirklichen Gegner. Daraufhin wurden wir auf 'Verstecke' an der Front verteilt.



Der Kampf tobte nur wenige Meilen vor uns. Es dauerte nicht lange, bis wir aufgefordert wurden, für umfassende Unterstützung aus der Luft zu sorgen. Die Harriers wurden mit Sidewinder-Raketen und Clusterbomben ausgerüstet.



Die Jungs von der Waffenabteilung arbeiteten hart, um die Raketen scharfzumachen. Sie wollten dafür sorgen, daß wir da draußen die besten Chancen hatten, und wir fühlten uns alle als Teil eines Teams.

Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, kletterte ich in das Cockpit meiner GR7. Mein Herz begann wild zu klopfen, ich spürte, wie ein Adrenalinstoß durch meinen ganzen Körper ging, und wartete nur noch auf das grüne Licht.

Dann war keine Zeit mehr, lange nachzusinnen. Ein schneller Start, und schon wenige Minuten später leuchtete meine Gefahrenwarnanzeige auf. Meine Hand streckte sich automatisch nach dem ECM-Knopf aus. Von mir aus konnten sie kommen!



MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!
"Harrier Jump Jet" von MicroProse.

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD UK Tel: 0666 504 326.

Goldene

Die Olympiade ist vorüber, der Goldrausch ebenfalls, wo also könnte das gelbe Edelmetall noch glänzen? Kaum zu glauben: in der englischen Industriestadt Birmingham. Dort ist das Softwarehaus U.S. GOLD ansässig, eines der größten in Europa. ASM hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um sich vor Ort mal anzuschauen, was da in den letzten Monoton und in oller Stille entwickelt wurde.

Bunt war die Liste der vorgestellten Programme. Vom Rollenspiel über Action und Sport reichte die Palette und auch ein super Animations-Programm war mit dabei, Konsolen-Games rundeten das Angebot ab. Die Highlights habe ich hier für Euch herausgepickt.

Wetzt die Schwerter, Ihr Helden!

Als eine Riesenüberraschung entpuppte sich *Legend of Valour - The Dawning*. Dieses gigantische Rollenspiel macht von der technischen Ausführung her Origins *Ultima Underworld* schwerstens Konkurrenz. Butterweiches Scrolling in alle Richtungen, nicht nur Dungeons als Hintergrund sondern auch reichlich Action in der Oberwelt, mit anderen Worten: eine virtuelle Welt vom feinsten und Monster en masse warten auf alle PC-, Amiga- und Atari-Besitzer. Ende des Jahres werdet Ihr als Mensch, Elf oder Zwerg Eure Abenteuer in Mitteldorf beginnen können.

Grüner Rasen, weißer Ball

Wer nicht so gerne das Schwert sondern lieber den Golfschläger schwingt, der darf sich auf eine tolle Version von Links freuen - so er stolzer Besitzer eines 386er PC ist (ein 486er tut's auch...).

Die Super-VGA-Grafik läßt einen ins Träumen geraten, der Bildschirmaufbau ist erfreulich schnell. Daß der Golfer und auch die Kurse per Videokamera aufgenommen und digitalisiert wurden, gehört heute schon fast zur Standardprozedur. Was das Gameplay angeht, so wurden laut Hersteller Access alle Gesetze der Physik berücksichtigt, um einen möglichst realistischen Spielablauf zu garantieren. Ob's stimmt sagt Euch Marcus in dieser Ausgabe auf Seite 88.

Hier wie auch in *Legend of Valour* hat übrigens erfreulicherweise die Gleichberechtigung Einzug gehalten: Es bleibt

dem Spieler beziehungsweise der Spielerin überlassen, ob er/sie sich in Shorts oder Röckchen an die Arbeit macht. Beides sieht jedenfalls gleich gut aus.

Aliens und Holocubes

Einen Kunstgriff des Kinofilms macht sich das von U.S. Gold vermarktete französische Softwarehaus Delphine zu-nutze. Rückblenden = Flashbacks helfen dem an Gedächtnisverlust leidenden Helden Conrad, sich seiner Aufgabe als Alien-Bekämpfer zu erinnern.

Grafisch sind die Ähnlichkeiten zu *Another World* nicht zu übersehen, das

Legend of Valour (PC)



World Class Leaderbaard (Mega Drive)



Zeiten

bei der Verleihung des diesjährigen 4 D'OR im März gleich zwei Preise einheimste: als originellstes Computer-Actiongame und für die beste Animation. Genauso unübersehbar sind aber auch die gigantischen Weiterentwicklungen, die das Spiel grafisch und spielerisch in eine neue Dimension versetzen. Die Animation des Helden ist mit 24 Frames pro Sekunde prima gelungen, da ruckelt nichts, und auch das Gameplay scheint dem technischen Niveau entsprechend komplex zu sein.

Bis der Spieler jedoch auf die Suche nach den Holocubes gehen kann, in denen Conrads geklautes Gedächtnis gespeichert ist, geht noch eine Menge Zeit ins Land. Frühestens Ende des Jahres sollen eingedeutschte Versionen von Flashback die Fans von Actiongames sowohl auf dem Amiga wie auch auf dem PC begeistern.

Kinoreif

Aber nicht nur Spieler kommen in nächster Zeit auf ihre Kosten. Einen wahren Leckerbissen für Leute, die gerne und einfach Animationen erstellen wollen, haben Cineplay, die ebenfalls von U.S. Gold betreut werden, mit ihrem neuen Tool **Playmation** auf der Pfanne. Was hier auf dem Bildschirm präsentiert wurde, war so abgefahren, daß man meinte, im Kino zu sitzen.

Man braucht offensichtlich keine großen Vorkenntnisse und muß auch kein technisches Genie sein, um mit Playmation einfach irre Grafiken und Animationen hinzulegen. Die Handhabung erwies sich als schnell und problemlos, die Resultate erstaunlich. Der Komfort hat allerdings seinen Preis: Ein 386er wird benötigt, ebenso 4 MB RAM und Windows ab Version 3.0. Und für ganz ungeduldige Zeitgenossen werden auch ein Co-Pro und 8 MB unterstützt.

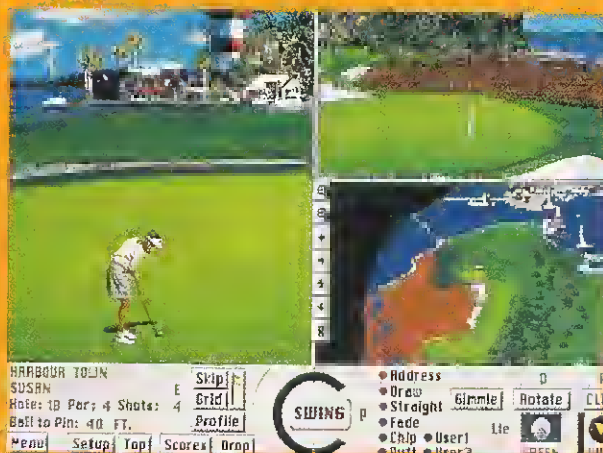
Für den PC ist das Programm in Kürze erhältlich. Auf die Versionen für Amiga (68020 oder höher, 5 MB, mathematischer Co-Pro) und Mac II (oder höher, ebenfalls 5 MB und Co-Pro) muß allerdings noch etwas gewartet werden.

Schwing' Dich in die Konsolen, Indy!

Ab November läßt der Mann mit Hut nun auch auf Mega Drives und Game Gears seine Peitsche knallen. Verstohlene Blicke auf **Indiana Jones and the Last Crusade** erwischten den Kino-Helden dabei, wie er in gewohnt kerniger Manier fünf (Mega Drive) beziehungsweise sechs (Game Gear) Levels von Fieslingen aller Art säuberte. Grafisch war das Ganze eine Augenweide, die einstellbaren Schwierigkeitsgrade dürften Einsteiger wie Profis erfreuen.

Stolz wurde von Jayne, die alle Sega-Produkte betreut, auch **Out Run Europa** für das Game Gear präsentiert. Mit Recht, denn die Umsetzung des ursprünglich für den Amiga geschriebenen Programms ist prima gelungen.

Den dicksten Hammer allerdings hatte sich Jayne bis zum Schluß aufgehoben: **World Class Leaderboard** für das Mega Drive entpuppte sich als Klasseprogramm. Neben den bekannten Qualitäten der PC-Version (inzwischen ein echter Oldie but Goldie), die natürlich übernommen wurden, haben die Programmierer die Konsolenversion mit etlichen neuen Features aufgepeppt. Freunden des Golfsports dürfte hier das Wasser im Munde zusammenlaufen.



▲ **Links 386 PRO (PC)**



▲ **Flashback (Amiga)**



▲ **Indiana Jones and the Last Crusade (Game Gear)**

Alle Konsolen-Games sollen bis November fertig sein, danach stehen neue Action-Programme für das Master System auf der Liste.

Quantity and Quality

Der Trip nach England hat sich trotz aller Hektik voll gelohnt, denn was U.S. Gold hier vorzuführen konnte, konnte sich echt sehen

lassen. Für jeden Geschmack war was dabei, und daß sich nicht nur die Vielfalt des Angebots sondern auch die Qualität sehen lassen konnte, darüber waren sich die Kollegen der Presse ausnahmsweise mal alleinig.

PS.

Kleine Bemerkung am Rande - U.S. Gold ist in England die Firma, die dort die meisten Rollenspiel-Hersteller unter Vertrag hat (unter anderemSSI, New World Computing usw.). Bei ihrer groß angelegten Werbekampagne steht allerdings diesmal trotz der starken Konkurrenz ein deutsches Produkt an der Spitze: Unter dem Titel **Realms of Arkania** hat Das Schwarze Auge von Attic-Software für soviel Furore gesorgt, daß es alle Konkurrenten abgehängt hat. Wenn das nicht für die Qualität eines Programms spricht...

Antje Hink

The Next Generation

Wie die Bezeichnung Falcon 030 schon nahelegt, befindet sich im Inneren des Rechners ein Motorola 32Bit Mikroprozessor MC68030. Der Einbau eines 16MHz MC68881- bzw. -82-CoPros ist dank des dafür vorgesehenen Sockels möglich. In der Standardversion werden die ersten Geräte in Deutschland voraussichtlich mit satten 4MB ausgeliefert und können bis 14MB problemlos erweitert werden. Das ROM ist 512KByte groß. Wie bereits im ST, fand auch in Ataris neuestem Kind ein grafischer Coprozessor (16MHz-Blitter) Platz, der ST-kompatibel ist.

Das Video-Subsystem ist beispielsweise flexibel. Neben den schon vom ST bekannten drei Modi kommen SuperVGA mit 640x480 Pixeln bei 256 Farben aus einer Palette von 262144 hinzu, die im Interlace-Modus sogar auf RGB-Monitoren und Fernsehern dargestellt werden können. Im sogenannten *True Color Mode* erreicht der Falcon 030 gar 65536 Farben aus 262144 gleichzeitig; bei 320x200 bis 768x480 Pixeln. Je nach Monitor geschieht dies im Interlace oder Non-Interlace-Modus.

Weniger begeistertend als die Video-Modi wäre die Tatsache allein, daß das Teil in Sachen Sound ST-kompatibel ist (3 Kanal PSG-Sound). Aber keine Bange, daneben verfügt er über je acht 16 Bit DMA Sound- und Wiedergabekanäle mit bis zu 50 KHz in Stereo; ebenso wie über einen

Lange genug mußte das deutsche Publikum auf ihn warten, nun ist er auf der Atari-Messe in Düsseldorf endlich der Öffentlichkeit präsentiert worden: der FALCON 030, Ataris neuester Schritt in die Computerzukunft. Dabei ist der Rechner rein äußerlich kaum vom ST bzw. STE zu unterscheiden, soll aber erheblich mehr Power haben. Was die neue 'Wundermaschine' wirklich kann, lest Ihr jetzt.

Eingang für Stereo-Mikrofon, Ausgang für Stereo-Kopfhörer, 16 DA- und AD-Wandler, eingebauten Mono-Lautsprecher und eine Buchse für Digital Audio und DSP (Digitaler Signalprozessor). Neben all diesen Nettigkeiten verbirgt sich im Gehäuse - übrigens das des STE, lediglich die Ein- und Ausgänge an der Rückseite sind anders - ein Motorola DSP56001 32MHz Digitaler Signalprozessor mit 32K x 24Bit SRAM und 0 Wait-states. Mit Hilfe dieses Chips lassen sich eine Vielzahl von Anwendungen hervorragend implementieren. Einige Beispiele: Voice-Mail-Systeme, Hochgeschwindigkeitsmodem, z.B. mit Fax-Option, Sprach- und Musiksynthesizer. Neben dem DSP enthält der Falcon 030 noch ein sehr leistungsfähiges Subsystem für Signalverarbeitung und Audio, auf das eingegangen jetzt aber zu tief greifen würde.

Altes Chassis, neue Technologie

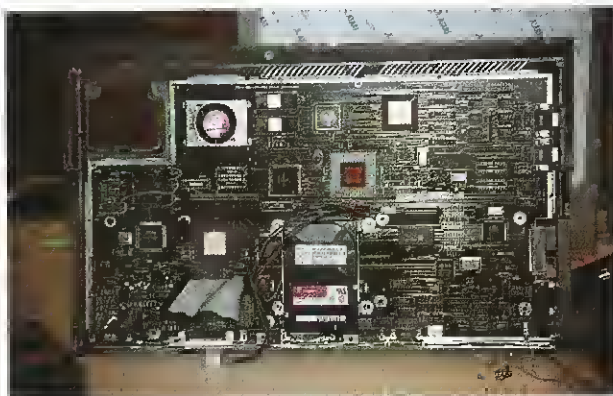
Von besonderer Wichtigkeit ist die Tatsache, daß der Falcon 030 eine Atari ST-kompatible TOS-Maschine ist. Will heißen, daß Programme, die hundertprozentig durch Betriebssystemaufrufe und ohne jegliche Modifikation lauffähig sind, auch auf dem Falken laufen. Das neue Betriebssystem nennt sich übrigens Multi-TOS.

Ausgeliefert wird der Falcon 030 - dereine neue Serie einleiten soll, spricht: es wird noch mehr Falcons mit noch mehr Power geben - mit einem 1,44MB-Laufwerk. Es besteht die Möglichkeit, nachträglich eine 2,5" Festplatte einzubauen. Eine Maus gehört ebenfalls zum Lieferumfang. Angeschlossen wird der Rechner an einen handelsüblichen Fernseher, an ST-Monitore oder an einen VGA-Monitor. An der (Rück-)Seite des Falcon befinden sich Parallel-, RS232- und Cartridge-Port, MIDI in und out, ein SCSI-II Anschluß mit DMA, ein LAN-Anschluß und vier(!) Joystickports, von denen zwei die Möglichkeit bieten, je vier Paddles oder eine Lichtpistole anschließen zu können.

Hans-Joachim Amann



▲ Auf den ersten Blick nicht vom STE zu unterscheiden: Ataris Falcon 030.



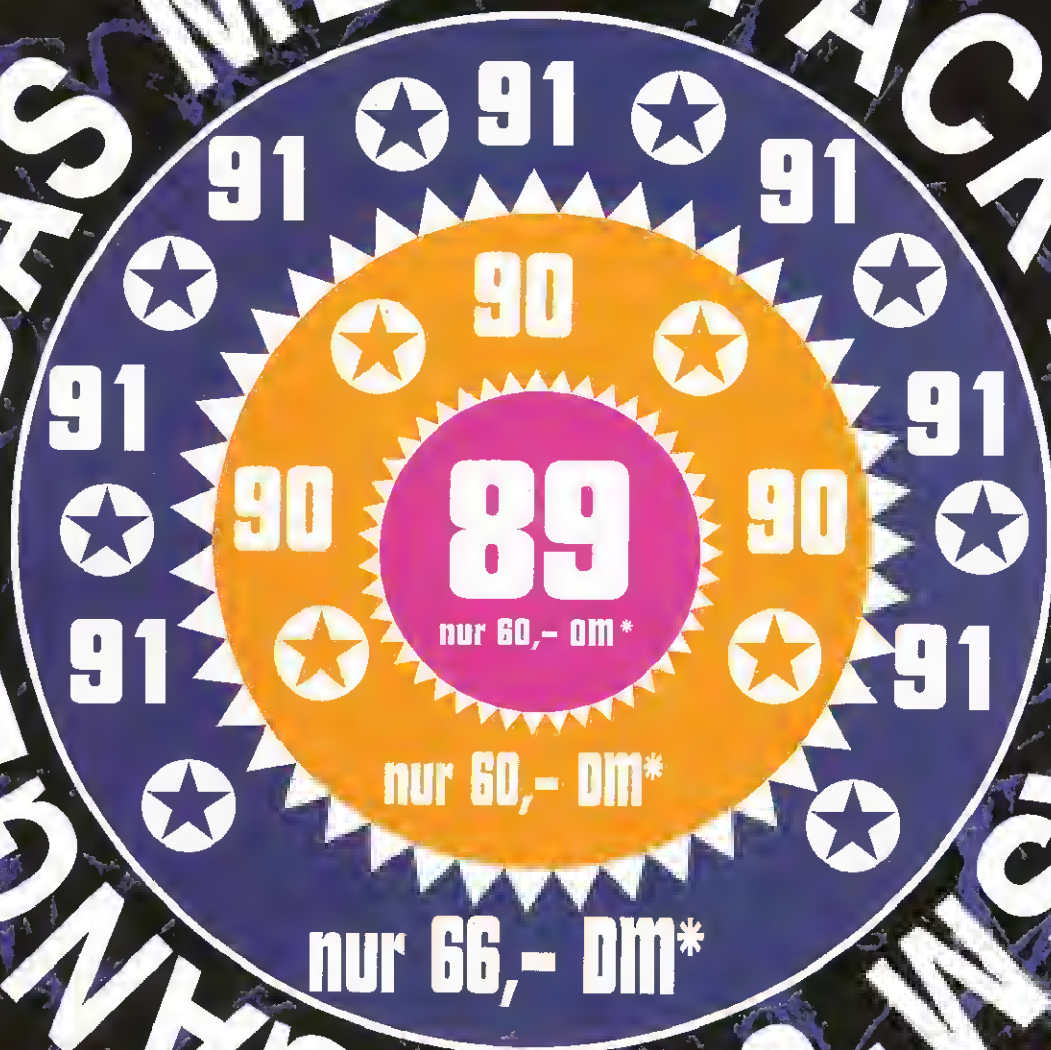
▲ Phänomenale Grafik dank 'True Color Mode'

Im Inneren des Falcon 030 steckt ► mächtig Power. Das Herz bildet der Motorola MC 68030-Prozessor

**Absolut
cooler
Sonderpreis!**

..... Bitte Bestellkarte benutzen

DAS MEGA-PACK DER JAHRE 80-91



* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

inkl.
1 Sammelordner

..... Bitte Bestellkarte benutzen





HITLINE im OKTOBER

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 10/92: 11.7.-10.8.92, Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(-)	Civilization	Microprose
3.	(7)	Sensible Soccer	Mindscape
4.	(6)	Airbus A320	Thalion
5.	(2)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(8)	Pinball Dreams	21st Century
7.	(3)	Lemmings	Psygnosis
8.	(4)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
9.	(9)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Epic	Ocean

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Der Patrizier	Ascon
2.	(6)	DSA - Die Schicksalsklänge	Attic Software
3.	(2)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
5.	(4)	Civilization	Microprose
6.	(-)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
1.	(10)	Aces of the Pacific	Dynamix
8.	(7)	Falcon 3.0	Spectrum/Holobyte Games
9.	(-)	Wing Commander II	Origin
10.	(-)	Airbus A320	Thalion

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(9)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
2.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(4)	WWF Wrestling	Ocean
4.	(5)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
3.	(8)	The Simpsons	Ocean
6.	(3)	Pirates	Microprose
2.	(-)	Conquestator	German Design Group
6.	(7)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
9.	(-)	Familien-Duell	PCSL
10.	(6)	Elvira-Mistress of the Dark	Flair

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Airbus A320	Thalion
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Formula I Grand Prix	Microprose
4.	(1)	Monkey Island	LucasArts
5.	(10)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
6.	(8)	Silent Service II	Microprose
7.	(6)	Amberstar	Thalion
6.	(7)	Special Forces	Microprose
9.	(5)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
10.	(9)	Their Finest Hour	LucasArts

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen, obwohl die Auswertung jedesmal eine Mords-Arbeit ist. Natürlich verlosen wir auch in diesem Monat ein Jahresabonnement. Die nötige Portion Glück hatte diesmal Jens Osterhoff aus D-2841 Steinfeld.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

*Auf mich hört ja keiner!
Mir kam der seltsame
Beigeschmack des Hamburgers
ja verdächtig vor. Aber Mats und Uli
mußten gleich drei Stück bestellen...*

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(5)	Lemmings	Psygnosis
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(3)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(6)	Monkey Island	LucasArts
6.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(7)	Populous II	Electronic Arts

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(4)	Monkey Island	LucasArts
4.	(3)	Apidya	Blue Byte
5.	(-)	Another World	Delphine
6.	(7)	Lemmings	Psygnosis
7.	(-)	Indy 4	LucasArts

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(6)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(5)	Apidya	Blue Byte
4.	(2)	Lemmings	Psygnosis
5.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(-)	Xenon II	Bitmap Brothers
7.	(4)	Monkey Island	LucasArts

Biete Software

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Hummer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

PC-Spiele: Space Quest IV, Kings Quest V je 60,- DM, Kings Quest V, CD-ROM mit Hint Book 80,- DM, Chuck Yeager's Air Combat 80,- DM, Super Grafik & Sound. Max Grassmann, Gartenstr. 59, W-6070 Langen

Biete Amiga-Originale! Superstar Ice-hockey (20), Thunderhawk (40), Battle Isle (40), Int. Soccer Challenge (30), Silent Service (20), Microprose Soccer (20), Football Manager II, Superski Challenge (je 25). Heiko Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/O.

*** PC*PC*PC*** Allerneueste (und ältere) PD-Software abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

Software? Kein Problem! (PD) *INC* PC Freak ist auf Kontaktsuche. Schreibt an: Lulling, P.B. 162, L-3402 Dudelange, Luxembourg.

PC: Verk. M1 Tank Platoon 60, A 320 80, Alpha Waves 20, Apache Strike 15, Shuttle 80 DM. Alle zusammen nur 239 DM! Auch Tausch. S.Springer, Barbarossastr. 61, O-9006 Chemnitz.

Amiga: Crazy - das total verrückte Diskmag! Erhältlich gegen Disk mit PD + frank. Rückumschlag (DIN-A5, 1 DM Porto) bei Matthias Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem.

Verkaufe Hook, Myth und Regent u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verkaufe C-64 Programme für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM): TV-Manager, Oil Manager, Kaiser, Skispringer und Rock Star (alles Originale). Chiffre-Nr. 506

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Police Quest 3 (50), Mad-TV (40), F-16 Combat Pilot (30), Cruise for a Corpse (40), Red Baron (40) und viele andere bei: M.Pettenpaul, Klinkle 7, 4952 Porta Westfalica

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Verkaufe günstig PD-Programme für IBM + Kompatibel! Komplettliste auf 3,5" oder 5,25" anfordern. Bitte 15 ÖS/3 DM/ 3 SFr beilegen. A.Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. * Nur PC Programme * Nur PC *

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Thomas Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Hallo, ich habe jede Menge PC Software und würde mich freuen diese mit Euch zu teilen (PD). Schreibt an: Lulling, PB 162, L-3404 Dudelange - Luxembourg

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Hummer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. PS: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Slepmanstr. 1, 4600 Dortmund 70. Infodisk 1,50 DM.

SOFTPOWER

Berlin

Special News

Endlich erhältlich : DER PATRIZIER

Amiga DM 85,- PC DM 99,-

CIVILIZATION

deutsch für Amiga DM 89,-

POWERMONGER

mit Storybook für PC 99,-

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert !

Hauptgeschäft

Schwedenstr. 18c

1000 Berlin 65

Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65

1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Loom, UMS, Ultima 5 + 6, Rise of DR, Finest H., Kings O 1-5, Came from the desert, Martian Dreams, Lemmings, Larry 1-3, Heros O 1+2, Buck Rogers 1, Battle Isle, Tel: 0032 41 627831 ab 20h

WERNER - widder dal Der Verlach hat Jubiläum und Sie können mit WERNER BEINHART DADDELN! Solange Vorrat reicht, nur 12 DM + Porto! M.Kohn, Slepmanstr. 1, 4600 Dortmund 70. Infodisk 1,50 DM *Amiga*

ELECTRONIC® LAND

GAMEBOY-PAKET: 1 GAMEBOY
1 CASS. "Ishido"
1 Licht u. Lupe
1 Tasche
öS 1.890,-

Nuby Licht für GB	öS 249,-	Super Famicom/S- NES	öS 3.690,-
Nuby Lupe für GB	öS 199,-	Cass. f. NES (30 verschiedene)	öS ~490,-
Game Gear Tasche "Attache"	öS 299,-	Gamepouch Tasche "Walker" (neu)	öS 199,-
Game Gear Lupe	öS 199,-	Accu Pack incl. Netzg. f. GG	öS 690,-
Sega Mega Drive mit Cass. Sonic	öS 2.390,-	NEO GEO	öS 5.999,-

ALT GES. M. B. H. FAVORITENSTR. 40

A-1040 WIEN

TEL. 02 22/504 21 73//FAX 505 75 61



Gamepouch-Tasche 199,-

Bei Abgabe dieses BONUS erhältst Du einen GB AMIGA-KLEBER GRATIS

CDV Software

Offizieller deutscher
APOGEE
Distributor *SUPER!*

Neu!

COMMANDER KEEN
Der Klassiker - jetzt mit neuen Folgen

DARK AGES
Soundblaster / Adlib-Support

DUKE NUKEM
Ein JUMP&RUN-Spiel, wie es sein sollte.

CRYSTAL CAVES
Überlegung und Action mit Super-Grafik

SECRET AGENT COSMO

Jedes Spiel nur
59,- DM
Shareware-Version nur 5,- DM

CDV
Ehlingerstr. 5
7500 Karlsruhe 1
Tel 0721-22295
Fax 0721-21314

Kongaroo-Box - Tel. 0721-757034 - Apogee-Support-Box

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Atari ST PD-Soft (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos! Originale (z.B. Winger, Midwinter usw.) M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland, Tel: 04463/1029 ATARI

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Amiga-Originale Legend of Faerghail und Fategates of Dawn für 70 DM. T.Richter, Theodor-Storm-Str. 06, O-4090 Halle-Neustadt

*** PC*PC*PC* Allerneueste (und ältere) PD-Software** abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

Verk. für PC MM3, Pools of Darkness, EOB 1 für je 40 DM, WC 1 + SM 1 + 2 für 80 DM, Pools of Radiance 20 DM. Tel: 08224/783862

PC-Spiele-Software nur Originale. Star Trek 25th 60,-, Elvira II 55,-, Eye of Beholder I + II je 50,-, MAD TV, SimCity, Monkey Island, Battle Isle, Falcon 3.0 etc. Tel: 07741/66341. Lösungen 7,-. Liste anfordern.

Amiga Originale Inoy 3, Battle Isle, Monkey Island 1, Lemmings, Populous, Might + Magic 2, Meglomania, Utopia, PGA Golf, Space Quest 2, Pirates!, X-Out. Tel: 06542/22160

*** Amiga * Biete leistungsstarkes Diskettenverwaltungsprogramm.** Inklusive sind Porto und Verpackung. Alles für 10 DM. Bei Frank Rettig, Friedensstr. 19, 4402 Greven 1. Lieferung in ca. 10 Tagen.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

***** SEGA-MEGA-DRIVE-VERLEIH ***** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Zu verkaufen 50 orig. Atari Games. Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Christoph Mauden, Hollertsweg 27, W-5243 Herdorf

MS-Spiele: Hang on 20 DM, Pacmania 45 DM, GG-Spiele: Monaco 40 DM, Donald 40 DM, Shinobi 40 DM, Outrun 40 DM. Auch GB und MD-Spiele. Ch.-N. 507

PC-Originale: VGA, 35": Ultima 7, Indy 4, Civilization, Wing Com. 2, Star Trek, Police Quest 3, MAD TV, Willi Beamisch, Kings Quest 5, Conquest of the Longbow je 50,- DM. P.Schön, Tel: 06133/2202, 18 Uhr.

Fußballfans aufgepaßt! BUNDESLIGA MANAGER für Amiga ist da! Ligaverwaltung m. grafischer Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 15 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Bad Blood, Bardstale 3, Chuck Yeager, Countdown, Death Knights of Krynn, Dr. von Laas, Eye of Hours, FOB 1, F15 II, Intruder, Aircraft & Scenery Des., Harpoon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

PC-Originale: 35", EGA/VGA: Pools of Darkness, Savage Empire, Spell-Casting 101, Sim Earth, Ultima 6, Rise of the Dragon, Monkey Island, Das Stundenglas je 40,- DM, Peter Schön, Tel: 06133/2202 ab 18 Uhr.

PC-Originale 35", EGA/VGA: Covert Action, Manhunter 2, Codename Ice-man, Transworld, Buck Rogers, Kings Quest 4, Hero's Quest, Search for the King, Demoniak je 30,- DM. Peter Schön, Tel: 06133/2202

Für C-64 Taktiker: Mechbrigade, Computer-Ambush, Kampfgruppe, Warship, Wizards Crown, alles Originale von SSI, je DM 15. 09543/40540 nur Sa + So

MS-DOS: Verkaufe Rampart für 50 DM, Lemmings 30 DM und MS-DOS Ver. 4.01 50 DM. Suche für Sega MD Dragons Fury!! Tel: nach 1600 0511/561753

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie. Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Info 1,50 DM *Amiga*

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Original-Software Amiga 500 Black Gold 30 DM, Mad TV 30 DM, Special Forces 30 DM, Steigenberger Hotelmanager 30 DM bei Christian Schmälting, Lindener Weg 49, 3000 Hannover 91. ** Amiga 500 **

Verk. für Am. - Lar. 3, Indy III je 40,-, Flood, England, Prospekt., RR, je 30,-, C-64: Elv. 30,-, Six Appeal 25,- für GB: Tur. 30,-, Blades of Steel 25,-, Ishido 20,- Suche neuere Sierra Adv. bis 40,- 0221/799791 (Pedro)

Verkaufe 173 Markendisketten (alle 100% intakt und errorfree) von BASF, Maxell, Sony und Scotch IIII für DM 170,- (III) Tel.: 02129/50246

Verkaufe Spiele und Programme für XT/AT. z.B. Das Boot, Their finest hour, The Secret of Monkey Island, Team Yankee, Space Quest III, Block Out, California Games, PD Soft. Tel: 07127/33686

Verk. Amigaorg. + org.verp.: Great Courts 2, Superski 2, Wrestle Mania, Advantage Tennis, Panza Kick Boxing, Champions für nur 25,- DM pro Spiel + Versandkosten. Gerd Reitmaier, 8700 Würzburg, 0931/24447

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anfr!

Atari ST + STE Demo Club, > 900 Demo-Disks, > 160 Sound-Disks, Info-Disk für 2,- von: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1111, 6433 Philippsthal

Verkaufe Sega Mega Drive, Zubehör + Extras, 20 Spiele für Sega Mega Drive, 5 Spiele Sega Master + 10 Spiele fürs Super Famicom! 0431/641670 0431/641670 0431/641670 0431/641670

MultiMedia Soft

Spiel & Spaß durch MIETEN!

O-1035 BERLIN,	Edisonstraße 63	Tel. 030-63812505
O-1150 BERLIN,	Mark Twain Straße 7;	
O-2130 PRENZLAU, ..	Neubrandenb.Str.76,Tel. 03984-6547	
O-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20	
O-8046 DRESDEN, ...	Pirnaer Landstr. 239;Tel. 0351-2230201	
2000 HAMBURG 20, ..	Heußweg 67;	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ..	Wendemuthstr. 57; Tel. 040-6528426	
2000 HAMBURG 73, ..	Saselerstraße 134 d; Tel. 040-6528426	
2390 FLENSBURG,	auf Anfrage	
4000 DÜSSELDORF, ..	auf Anfrage	
4100 DUISBURG 1, ...	Gravelottestraße 28;Tel. 0203-874946	
4407 EMSDETTEN, ...	Frauenstraße 23; Tel. 02572-89646	
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr.54;Tel. 02327-10063	
4800 BIELEFELD 16, ..	Brakhofstraße 21b; Tel. 0521-763918	
5100 AACHEN,	Morgensstraße 4; Tel. 0241-407693	
5160 DÜREN,	NEU-Kölstraße 51; Tel. 02421-56146	
8460 SCHWANDORF, ..	Klosterstraße 8; Tel. 09431-1720	

>> Testen Sie die neuesten Spiele. <<
Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was Sie sich kaufen möchten.

Rent a
Game

Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241-407893 von 15-19 h

NEU Kaiserstühler NEU Soft & Hardwarevertrieb

Unter-Gereuth 8, 7836 Bahlingen

ERÖFFNUNGSPREISE (solange Vorrat vorhanden)

TITEL	Amiga	IBM
Airbus 320	94,-	94,-
Battle Isle	73,-	79,-
Battle Isle Data	42,-	42,-
Bundesliga Man.Prof	69,-	69,-
Elvira 2	77,-	86,-
Die Kathedrale	82,-	82,-
Oh No, Lemmings	46,-	46,-
Mad TV	77,-	85,-
Monkey Island 1	85,-	90,-
Monkey Island 2	85,-	86,-
Oil Imperium	29,-	29,-
Pirates	62,-	63,-
Populous 2	66,-	76,-
Railroad Tycoon	77,-	84,-
Silent Service 2	77,-	80,-
SimCity+Populous	77,-	77,-
Speedball 2	45,-	74,-
Das Stundenglas	72,-	82,-
Red Baron	85,-	90,-
Civilization	80,-	99,-

für Amiga:

ext. Floppy 3,5".....143,00
ext. Flp. 3,5" Track-Anz.....185,00
Infrarotmaus.....155,00
farbige Maus (div. Farben).....50,00

andere Produkte auf Anfrage!!!

Versand & Ladenverkauf Tel & Fax 07663-6744

Post-NN DM 9,- Vorkasse DM 6,-
UPS-NN DM 13,50

MONOPOLY! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Gunship, Faergail, Lord of Rings, M.Andretti, Mean Streets, Midwinter 1, Mines of Titan, Oil Imp., PGA Tour Golf, Monkey Isl 1, Vette, Tracon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

Verkaufe Gameboy Module, Game Gear M., Sega Master Module, NES-US Module, Mega Drive Module, PC-Engine Module, Neo Geo Module. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr.

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's das Amiga Grammatik/Vokab. Prog., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Proto.

Verk. Cruise for a Corpse 50 DM, Fate Off 50 DM, Pro Soccer 20 DM, Formula 1 20 DM, Wild West World 70 DM. Alles Org. Topzustand. A.Dehgler, PF 1262, W-8433 Parsberg. Gegen Scheck o. bar. Sofort Lieferung. Best Games for Amiga.

PC-Originale: Leisure Suit Larry 3 für 50,- DM, PT 109 für 35,- DM und Covert Action für 35,- DM. Tel: 09505/1011 (Sebastian)

Atari ST: Verkäufe diverse Spiele für Preise zwischen 15 und 35 DM (z.B. Power Monger, OTR, RVF ...). Liste gegen Rückporto bei: Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14

Verkaufe Indy 4 45 DM WC 2 40 DM, WC2 Speech Pack 20 DM, WC2 Special Operations 20 DM und Thunder Board 150 DM. Tel: 02771/6937

Verk. "Original" AmigaSoft A320 30 DM, Tower Fra 15 DM, Populous 5 DM, Manchester United Europe 25 DM, Trans World 15 DM, Winzer 15 DM. A.Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Top Games für Atari ST, nur Originale, ab DM 20, 0561/18740

Verkaufe Gameboy für 89 DM, GB-Rollenspiel Final Fantasy Legend I/II für 40/60 DM. Alles zusammen für 150 DM, 02591/21784 ab 20 Uhr (Marcus)

Verkaufe für Amiga HardDrivn2 für 30 DM. Tel: 06262/2902

Fußballfans aufgepaßt! Bundesliga Minister für Amiga ist da! Ligaverwaltung m. grafischer Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 15 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Verk. f. Amiga: alles orig. Archipelagos, Indy je 15 DM, Powermonger 40 DM, Wings of Death 25 DM, Video & Amiga-Buch 30 DM, zus. nur 130 DM, Tel: 07567/491 ***

Wollten Sie nicht schon immer mal mit 100 anderen ein Computerspiel bestreiten? Unser Computerclub macht's möglich! Kostenlose Info bei M.Ulbrich, Danzigerstr. 6, 2722 Visselhövede. Unbedingt einen frankierten Rückumschlag beilegen!

Verkaufe Quakshot, Populous, The Newzealand Story, F-22, Buck Rogers, John Madden Football, Gynoug und andere Spiele. Tel: 0711/7970447 ab 18 Uhr (Gabi)

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Xenon2, Police O 1+2, Populous, Railroad Tycoon, Sim City, Space Q 2 + 3, Wolfpack, Starcontrol, Starflight 2, Stellar 7, Third Courier, Kristal, Indy 3, Harpoon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

MS-DOS: Verk. The Games Espana 3,5" für 60 DM, Double Density von Data Becker für 40 DM. Telefon nach 18 Uhr: 0511/561753

Verk. sehr billig Originale, z.T. aus Compilations (Kick Off II, Dragonspirit, TestDrive, HardDrivn uvm). Außerdem: TV-Modulator, Sonix 2.0 + dts. Handbuch, einige LP's (AC/DC), Christoph Rath, Parlinzeller Weg 50, O-5083 Erfurt, Tel: 03761/413887

GLÜCKSRADII! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM, plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Hallo, ich habe jede Menge PC Software und würde mich freuen diese mit Euch zu teilen (PD). Schreibt an: Lulling, B.P. 162, L-3404 Dudelange - Luxembourg

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Thomas Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Verkaufe günstig PD-Programme für IBM + Kompatibel! Komplette Liste auf 3,5" oder 5,25" anfordern. Bitte 15 ÖS/3 DM/ 3 SFr beilegen. A.Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. * Nur PC Programme * Nur PC *

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Police Quest 3 (50), Mad-TV (40), F-16 Combat Pilot (30), Cruise for a Corpse (40), Red Baron (40) und viele andere bei: M.Pettenpaul, Klinka 7, 4952 Porta Westfalica

Verkaufe C-64 Programme für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM): TV-Manager, Oil-Manager, Kaiser, Skispringer und Rock Star (alles Originale). Chiffre-Nr. 506

Verkaufe Hook, Myth und Regent u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

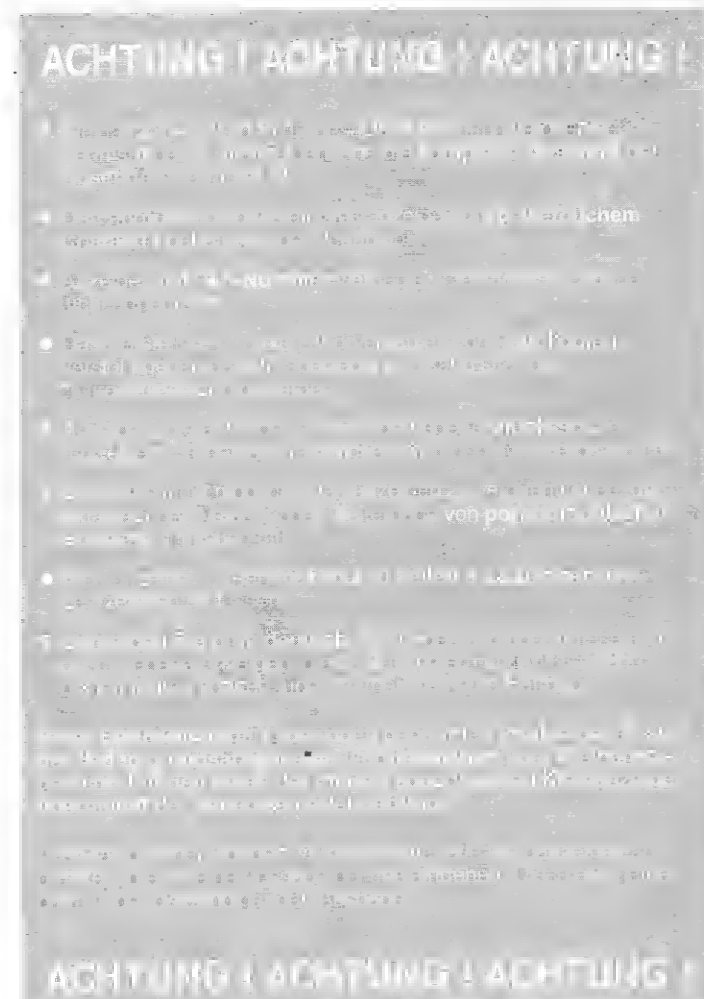
Amiga: Crazy - das total verrückte Diskmag! Erhältlich gegen Disk mit PD + frank. Rückumschlag (DIN-A5, 1 DM Porto) bei Matthias Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem.

Software? Kein Problem! (PD) *INC* PC Freak ist auf Kontaktsuche. Schreibt an: Lulling, P.B. 162, L-3402 Dudelange, Luxembourg.

*** PC*PC*PC* Allerneueste (und ältere) PD-Software** abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

Biete Amiga-Originale! Superstar Icehockey (20), Thunderhawk (40), Battle Isle (40), Int. Soccer Challenge (30), Silent Service (20), Microprose Soccer (20), Football Manager II, Superski Challenge (je 25). Heiko Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/O.

PC-Spiele: Space Quest IV, Kings Quest V je 60,- DM, Kings Quest V, CD-ROM mit Hint Book 80,- DM, Chuck Yeager's Air Combat 80,- DM, Super Grafik & Sound, Max Grassmann, Gartenstr. 59, W-6070 Langen



Amiga 500, 2,5 MB, 2. LW., Col-Monitor, 33 MB Festplatte, div. Software (Spiele, Text, Grafik) + Literatur. Komplett 1350,- DM. 040/6786375

FANDANGO
79 - THE FIVE ST. ENGINE DR. CARROT
80 - THE RED BOAT, WESTLING
81 - 69 - 14 AVENUE ISLANDS
82 - 99 - A AFTERBURNER II
83 - FANDANGO VIDEOGAMES
84 - KIRCHENPLATZ 2

Alice
 99- Annel F
 99- Liquid Kids
 99- Baldie
 99- Look Hunter
 99- Mesopotamia
 99-

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

89	Stads	99	Run Run Baseball	99	Ambition of Caesar	89	Trick Face Hunter	99	Ghost Wilds	99	Der Stern blüht
90	Die Hand	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
91	Shadows	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
92	Die Hand	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
93	Shadows	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
94	Die Hand	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
95	Shadows	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
96	Die Hand	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
97	Shadows	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
98	Die Hand	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht
99	Shadows	99	Super Deltas	99	Acres Of 9899	89	Thunder	99	King of Monsters	99	Der Stern blüht

[illegible]

95	Chase	95	Robo Army	95	name 8-DM, Express
96	Chase	96	Robo Army	96	name 8-DM, Express
97	Chase	97	Robo Army	97	name 8-DM, Express
98	Chase	98	Robo Army	98	name 8-DM, Express
99	Chase	99	Robo Army	99	name 8-DM, Express
100	Chase	100	Robo Army	100	name 8-DM, Express
101	Chase	101	Robo Army	101	name 8-DM, Express
102	Chase	102	Robo Army	102	name 8-DM, Express
103	Chase	103	Robo Army	103	name 8-DM, Express
104	Chase	104	Robo Army	104	name 8-DM, Express
105	Chase	105	Robo Army	105	name 8-DM, Express
106	Chase	106	Robo Army	106	name 8-DM, Express
107	Chase	107	Robo Army	107	name 8-DM, Express
108	Chase	108	Robo Army	108	name 8-DM, Express
109	Chase	109	Robo Army	109	name 8-DM, Express
110	Chase	110	Robo Army	110	name 8-DM, Express
111	Chase	111	Robo Army	111	name 8-DM, Express
112	Chase	112	Robo Army	112	name 8-DM, Express
113	Chase	113	Robo Army	113	name 8-DM, Express
114	Chase	114	Robo Army	114	name 8-DM, Express
115	Chase	115	Robo Army	115	name 8-DM, Express
116	Chase	116	Robo Army	116	name 8-DM, Express
117	Chase	117	Robo Army	117	name 8-DM, Express
118	Chase	118	Robo Army	118	name 8-DM, Express
119	Chase	119	Robo Army	119	name 8-DM, Express
120	Chase	120	Robo Army	120	name 8-DM, Express
121	Chase	121	Robo Army	121	name 8-DM, Express
122	Chase	122	Robo Army	122	name 8-DM, Express
123	Chase	123	Robo Army	123	name 8-DM, Express
124	Chase	124	Robo Army	124	name 8-DM, Express
125	Chase	125	Robo Army	125	name 8-DM, Express
126	Chase	126	Robo Army	126	name 8-DM, Express
127	Chase	127	Robo Army	127	name 8-DM, Express
128	Chase	128	Robo Army	128	name 8-DM, Express
129	Chase	129	Robo Army	129	name 8-DM, Express
130	Chase	130	Robo Army	130	name 8-DM, Express
131	Chase	131	Robo Army	131	name 8-DM, Express
132	Chase	132	Robo Army	132	name 8-DM, Express
133	Chase	133	Robo Army	133	name 8-DM, Express
134	Chase	134	Robo Army	134	name 8-DM, Express
135	Chase	135	Robo Army	135	name 8-DM, Express
136	Chase	136	Robo Army	136	name 8-DM, Express
137	Chase	137	Robo Army	137	name 8-DM, Express
138	Chase	138	Robo Army	138	name 8-DM, Express
139	Chase	139	Robo Army	139	name 8-DM, Express
140	Chase	140	Robo Army	140	name 8-DM, Express
141	Chase	141	Robo Army	141	name 8-DM, Express
142	Chase	142	Robo Army	142	name 8-DM, Express
143	Chase	143	Robo Army	143	name 8-DM, Express
144	Chase	144	Robo Army	144	name 8-DM, Express
145	Chase	145	Robo Army	145	name 8-DM, Express
146	Chase	146	Robo Army	146	name 8-DM, Express
147	Chase	147	Robo Army	147	name 8-DM, Express
148	Chase	148	Robo Army	148	name 8-DM, Express
149	Chase	149	Robo Army	149	name 8-DM, Express
150	Chase	150	Robo Army	150	name 8-DM, Express
151	Chase	151	Robo Army	151	name 8-DM, Express
152	Chase	152	Robo Army	152	name 8-DM, Express
153	Chase	153	Robo Army	153	name 8-DM, Express
154	Chase	154	Robo Army	154	name 8-DM, Express
155	Chase	155	Robo Army	155	name 8-DM, Express
156	Chase	156	Robo Army	156	name 8-DM, Express
157	Chase	157	Robo Army	157	name 8-DM, Express
158	Chase	158	Robo Army	158	name 8-DM, Express
159</					

108-117	Try Hard	59	Hand Buster	49	Arman und Preisänderung
109-118	Try Skip Boys	59	Hold in One	49	Lucky Draw Cmo
110-119	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
111-120	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
112-121	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
113-122	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
114-123	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
115-124	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
116-125	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
117-126	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
118-127	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
119-128	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
120-129	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
121-130	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
122-131	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
123-132	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
124-133	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
125-134	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
126-135	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
127-136	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
128-137	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
129-138	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
130-139	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
131-140	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
132-141	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
133-142	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
134-143	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
135-144	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
136-145	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
137-146	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
138-147	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
139-148	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
140-149	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
141-150	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
142-151	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
143-152	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
144-153	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
145-154	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
146-155	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
147-156	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
148-157	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
149-158	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
150-159	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
151-160	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
152-161	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
153-162	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
154-163	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
155-164	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
156-165	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
157-166	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
158-167	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
159-168	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
160-169	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
161-170	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
162-171	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
163-172	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
164-173	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
165-174	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
166-175	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
167-176	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
168-177	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
169-178	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster
170-179	69-Toll Kid	59	Fl Grand Prix	49	Der Baster

[illegible][illegible]

19: **1975 FIVE TITLE** **W/** Pro Soccer
 113: **GAME 201 TITLE** **W/** Raiders
 99: **WARRIOR** **W/** Heffire
 40: **Soul Dieder**

119- Tong Mincer
119- Zero 4 Clamp
79-
Legend on Makino
Legendary Axe II

Kaufe
Angel
17, 85

Defek
gesuch
0241/
(Thom

***** S**
HD fü
Gunst
Schre
b, in C

Sound
70,- D
DM,
Softw
verk. 7

ÖSTE
40 MK
Näher
hias v

A500
Maus
erada
Trans
Eberle
berg

Verka
Joyst
T.Fuch
Tel: 05

31/13
 M1 -
 /4523
 Amig
 boote
 90 Ma
Su
 rte An
 cht.
 57454
 (nas)
U C
 ür AT-
 ipp, M
 bnt an
 -6551
Bid
 d-San
 BM, M
 BTX-D
 are un
 Tel: 02
REIK
 -tzel so
 res. Te
 erlang
1 M
 + JO
 pter +
 port n
 e, In F
ule C
 icks +
 1/2
 ns, Ste
 551/79

... Gar
 3, PO
 5
 ... ga u.
 ... an: W
 ... arktre
 ... che
 ... niga 5
 ... Zahle
 ... 4
 ... H E *
 ... Bus;
 ... & M
 ... Heik
 ... Löhr
 ... ete
 ... mpler
 ... idi-Int
 ... Decod
 ... Anle
 ... 572/6
 ... CH! W
 ... wie f
 ... auf ei
 ... l: 0512
 ... gen!
 ... + 2
 ... - 10 C
 ... möglich
 ... Haingr
 ... 64 +
 ... ca. 5
 ... einbre
 ... 44465

Har
 500 - 3
 200
 oder
 *** (ge
 Sim A
 3, Ace
 no Bub
 ma
Har
 Stere
 erface
 der für
 eitung
 8847.
 erke / 3
 nfach
 2/2873
 LW, M
 M/G-A
 Orig. -
 el! VB
 aben
Flopp
 50 Dis
 alt,
 teile 7,

Suche
2, L
ack, I
dw
0000 v
- 02
brauc
Ant, C
s of P
pholz,
dw
o) für
a für C
j für
fe gü
3 MHz
an Un
329, ei
onito
dapter
+ 100
DM
11, 6
y + I
skette
499,9
33400

re
Amig
C64 fi
54/128
335 D

3386 /
 Mit
 Mat-

Ver
 SC
 M
 So
 28

 **
 un
 M
 07

Ver
 Sp
 Sp
 (ta
 Fra

 Ly
 +
 Tu
 Ze
 D

AT
 M
 m
 D
 G

Ver
 M
 M
 na
 me

Ver
 da
 PC
 gg
 06

An
 to
 (S
 ple

Erkauf ...
... auf 2 ...
... r. Am ...
... r. ...
... 052/1 ...
... * **Gan** ...
... d Net ...
... onate ...
... 052/1 ...
... **Erkauf** ...
... iele r ...
... usch ...
... agst n ...
... nx + ...
... Lade ...
... rbo 5 ...
... t Gan ...
... VI! Tel ...
... -286/ ...
... B LW ...
... t Gan ...
... S.0 ...
... rltzer ...
... **Erkauf** ...
... onitor ...
... 3, HF ...
... game ...
... ehr ...
... **Erkauf** ...
... -Kip1 ...
... . Gel ...
... 81/79 ...
... niga 5 ...
... , 33 ...
... ieile, ...
... ett 13 ...

e A5:
 ont, 2
 1084
 el, CE
 me, G
 tzteil 1
 alt,
 7232
 e Gam
 (Shi
 eu! 3
 e au
 ch In
 Netz
 gerät
 u. 6,
 on, R
 0987
 16, 52
 SVG
 me GS
 für n
 Str. 8
 e Am
 Philli
 Modu
 S +
 DM 1
 e PC-
 + 2 P
 + 2 F
 oot. I
 1734
 500, 2
 MB I
 Text,
 50,- D

00, 41
 2. 3 M
 S, ext
 -Disk
 I-Nr. 5
 ear **
 für
 ne Ge
 nobi,
 220 D
 ch ge
 go.
 steil +
 + 6
 Electr
 bbo S
 4/516
 MB-I
 A-Kar
 S 200
 ur 15
 3, 0-7
 iga 5
 ps CN
 ulator,
 Testv
 800,-/
 Engin
 ds +
 orma
 Evtl.
 5, 5 MB
 Festpl
 Grafik
 M. 04

5 MB
MB R
ernes
s +
604

* mit
kaufe
nur 4

ear, 2 I
Donat
M!!! Te
egen

Koff
Spiel
ocrop,
quash
5 Chris

HD, 1 M
te &
000 M
581 W

000, 1
1 8833
Maus
erabus
069/8

e-RGE
Final
tionsse
auch

3, 2. L
atte,
) + L
0/6786

-Festp
 AM, A
 Laufv
 w. Zu
 5 Top
 n. All
 400 D
Mon. D
el: 070
Supr
 er +
 (Ga
 Calif.
 n) für
 stian!
 MB RA
 Mon.
 III R.G
 Feiße
 MB, 2
 3, Har
 s, viele
 ouse
 , 2 Ju
 35162
 3 + 5
 Mato
 ccer
 einz
 W., Co
 dw. S
 iterat
 3375

Platte
für AT-Kar
werk, v
ab. Pr
o Gam
es 1A
DM, -
alt mi
ck, en
446/78
r NE
6 Akk
untlet
Gam
nur 3
AM, 1,
kom
& M
Groth
ßel
Zweit
ddisk
Oys u
2
Playe
th-Ten
+ K
lein. T
abl.-Mo
Softwa
r. Ko

m.
 rte.
 riel
 eis:
 nes
 , 7
 Tel:
 t 4
 c.).
 337
 S.).
 kus
 , 3,
 es,
 50
 44
 pl.
 15-
 es,
 w.,
 31
 gi-
 nd
 ra-
 nis
 lax
 Tel:
 ni-
 are
 m-

10 92

117

Hardware Software AMIGA PD Leihener's Wuppersoft

Stefan Leihener Neumannstr. 12 5600 Wuppertal 2
Tel.: 02 02-62 68 29 FAX 02 02-63 79 28
NUR VERSAND

	DOS	AMI	ATA
Discovery-Columbus	119,00	99,00	—, —
Pacific Islands	99,00	89,00	89,00
Shuttle	144,00	124,00	124,00
Twilight 2000	99,00	99,00	99,00

ALLE SPIELE AUS DER ASM LIEFERBAR

PC	HARDWARE	AMIGA
AT 286 ab DM 1299,—	A 500 ab DM 749,—	
AT 386 ab DM 1709,—	A2000 ab DM 1299,—	
AT 486 ab DM 2289,—	A3000 ab DM 3649,—	

AMIGA PD
z.B. Bavarlen; Bel Amiga; Cactus; Fish; Oase; Rhs
ab DM 2,50 auf 3,5" Disketten

Fordern Sie unsere kostenlose Liste an!

Verkaufe: C-64 II + Floppy + Spiele + F-Cardridge 3 + 2 Joysticks für: 380 DM.
Rainer Kohls 04364/7768

Nintendo-Super-Set mit 4-Player Adapter + 3 Spiele, Neuwert DM 160.
Außerdem Zelda, Megaman3, Turtles,
Super Mario3, Track + Field2, Kid Icarus,
Dr. Mario, Chip + Chap DM 385.
Auch einzeln. Tel: 0221/5905293

Zu verkaufen Philips Farbmonitor m. vielen Extras. Anpassungsfähig an alle
Computer, Neuw. 700,- VB 350,- Tel:
02744/1531 Christoph

Verk. Mega Drive (jp. Vers.) + 22 Top- spiele, 2 Joypads, Arcade Power-Stick,
A/V Kabel, kpl. für 1100 DM VB. Tel:
06144/3851 ab 18h. (Selbstabholer oder
Nachnahme)

C64 + Floppy + Drucker (Seikosha) + Joy. + Fin. Car. 3 + Resetsch. + Lo-
cher. Spiele: Stealth Figh., Red Storm,
Suspended, Barb. 2, Amiga; Monkey1,
Indy3, Minigolf + diverse Bücher, C116
+ Datasette. Tel: 05121/264101

386 SX, 20 MHz, 90 MB, 2 MB RAM 5 1/4 + 3 1/2 LW. + SVGA + SVGA-Mo-
nitor + Thunderboard (Sbst. komp.) +
Mikro + Maus + MS-DOS 5.0 +
Softw. für DM 2800,-. Tel: 0941/72859,
Bernhard Reitz.

Verkaufe AT 386 SX, 20 Mhz, 2 MB RAM, UVGA (=SVGA), 1 MB, Monitor,
45 MB HD, 3 1/2" + 5 1/4", Geniusmaus,
DRDOS 6.0, Soundblaster 2.0 dt., Epic
+ Mario Andretti + Elvira 2, Virenpro-
gramme, viel für Windows, ect. Preis:
1600 DM. Simon Bartram, Hebborn
Str. 20, W-5000 Köln 80

STOP! Verkaufe AMIGA 500 mit 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, 2 Joysticks, MIDI-
BOX und Drucker NEC P2200. Viele Ori-
ginale z.B. Kick Off 2, Starglider 2, INDY
500 uva. Handbücher sind ebenfalls
vorhanden. Wer Interesse hat, meldet
sich bei HEINER BRADEN, SAAR-
LANDSTR. 149, 6530 BINGEN, Tel:
06721/42786. Preis für ges. Paket 1500
DM!

Amiga-Tower A2000 im Tower + Kick 2.0 + Umschaltung + 2 x 3 1/2, 1 + 5
1/4 Laufw., 8 MB-RAM + Karte, SCSI
Wechselrahmen + LPS 105 Quantum
HD + SCSI Control. Oktagon + 500
Disk. + 1084 Monitor VHB 2500,-. Tel:
08106/29352

Verschleudere A500 + Erweiterung "A502+" + Farbmonitor + über 10
Originale + Zub. 1450 DM. Volker Lü-
decke, Bohrfeid 18, 3338 Schöningen,
Tel: 05352/1755

Achtung! C64 Expert Cartr. V3.5, neu 125 DM für 80 DM sowie Orgi. Hieddi
Plus, Giga-Cad Plus, Giga-Paint zu je 35
DM. Nur schriftl. an Andreas Stengler,
Pestalozzistr. 8, O-4851 Langendorf

Verkaufe Atari 2600 mit 36 Spielen auf 6 Modulen + Netz. + Antennenkabel
+ Joystick für 200 DM. 100% Topzu-
stand (6 Monate geb.) Tel: 03677/61841,
fragt nach Mike, ab 15 Uhr.

PC-Emulator, neu 600,- DM, Atari STE 1040 + Monitor monochrom + 18
Spiele preisgünstig zu verkaufen. Tel:
09443/7308

Verk. Atari 7800 mit 10 Spielen für 150 DM, Amstrad/Schneider PC 8512, 2
Laufw., Drucker, Software, 15 Leerdisk-
etten für 200 DM. Tel: (Dres-
den)2743496 (Jan)

Amiga 500 + Farbmonitor + Lernpro- gramme + Spiele + Maus + Joystick
+ Fachbücher!!! Alles TOPZUSTAND!!!
VB 950 DM, Tel: 07202/702529

Verkaufe Amiga 2000 + hochauflö- sendenden Bildschirm + Lernprogramme
+ Spiele + Maus + Joystick + Fach-
bücher!!! ALLES TOPZUSTAND!!! VB
1390 DM, Tel 07202/702529

Verkaufe Mega-Drive mir 4 Spielen, ca. 1/2 Jahr alt, Preis VB 500,- DM oder
tausche gegen 50 MB Festplatte für
Amiga 500 plus. Außerdem suche ich
Monitor 1084S u. Erweiterung für Ami-
ga auf 2,0 MB u. Disklaufwerk 3,5 Zoll
für Amiga. Tel: 02371/36726 ab 18.00
Uhr.

Verk. Amiga 500, 1 MB, Color-Mon., 2 LW, Star LC-10 Color-Printer, TV-Modu-
lator, 2 Joyst., Bücher und viele Origina-
le für nur 1450 DM. Anrufe bitte nur zw.
18-20 Uhr, 07231/61900, Mark.

!!! Gelegenheit !!! Amiga 2000 mit 2 Laufwerk für nur 800,-, Festplatte 20
MB mit Controller 350,-, PC-XT-Karte mit
5,25 Laufwerk 300,-. Tel: 07255/4729,
Waldemar verl.

Für Amiga: Sounddiggizer DLS3.0 (100 DM), Midi Interface (50 DM), Casio Key-
board CT 670 (500 DM), Tel:
07222/29454 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Amiga 2000: 1x Genlock A 2300, 1 x Action Replay MK II gegen
Gebot. Uwe Degenhardt, Kasseler Str.
26, 6446 Nentershausen H 1

Gameboy + Accu, Set + 10 Spiele (WWF Superstars, Tennis, Golf, Bat-
man, Solarstriker, Halwrestling, etc.)
Nur komplett (NP. 750,-) VB 500,-
0511/5479813 (Sven)

NES Superset + Modulbox + 4 Spie- le (Star Wars + Probotector + Wrest-
ling Challenge + Castlemania) + 3
Spiele Modul. Nur komplett (NP 900,-)
VB 650,- 0511/5479813 (Sven)

Sharp MZ 700. Verschenken tu ich sie
nicht, aber fast. Denn 290 DM für einen
Compi mit Monitor, Floppy u. integr.
Plotter ist fast geschenkt: Carsten
048628174

Amiga 2000: Mit Farbmonitor 1084,
PC-Emulat. mit Büchern, Software, Jo-
yst. u. allem Zubeh. NP: 2900 DM, +
Disk-Box + 2 Floppys (3,5 + 5,25) VHB
1900. Meldet Euch bei: 04833/712

Sound-Blaster 12-stimmig, Stereo 199,-, WC, SQ4, KQ5, Links uvm. zu 1/2
Preisen oder kmpit. mit Soundkar. nur
499,- I.Rajek, Tel: 08554/2935

Verk. C128 D mit ca. 150 Spielen (Turri-
can I + II, Elvira, Turtles) Alles Orig. +
Floppy + 3 Joysticks + Maus + Box
+ Anwender-Software für 390 DM.
Nur alles zusammen! Tel: 06131/473031

386 DX 40 MHz, 4 MB, 107 MB Fest- platte, 3,5" + 5,25" LW, 16 Bit VGA-Kar-
te, VGA-Monitor 1024 x 768, Soundbl.
2.0, Maus, Joysticks, Software. 3749,-
Tel: 08331/87806

Amiga 2000, 1 MB, 3 x 3 1/2" LW, Farb- monitor 1081, Orig. Soft, Handb.
Zeitschr., Maus, 2 Joyst., AT-Karte 2286,
5 1/4" HD LW, MS-DOS, Handb., Joy-
stick + Karte 1550 DM. Peter Schiller,
Tel: 069/836553

Verk. C64 + Floppy + 122 Disks + Disklocher + 2 Diskboxen + 2 org.
Spiele + 1n Superboardjoy + Maschi-
nensprache Buch + ASM Hefte + Da-
tasette mit 6 Kass. für 470 DM. Neupr.
950 DM, Tel: 05603/4044

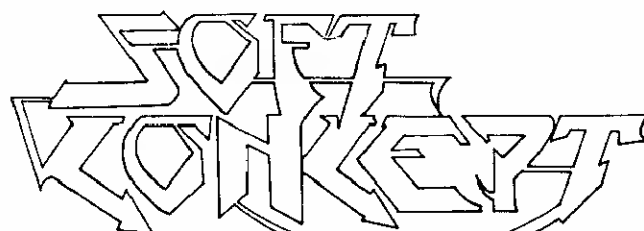
Verk. Atari 1040 ST (inkl. Monitor SM 124, TV-Modulator u. vielen Originalen
wie RR-Tycoon, Azure Bonds uvm) zu-
sammen mit einem Gameboy für DM
750 DM. Tel: 09973/4753 (Bernhard)

Verkaufe C64/2 + 1541/2 + Datasette + Disketten + Kassetten + Org. Dis-
ketten + Diskettenboxen (4x) + 1 Joy-
stick + Leerdisketten für nur 450 - 500
DM. Meldet Euch. Tel: 07251/84976,
Marco, ab 18.00

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Stereomoni- tor, Literatur, massig Software, DM
1499,-. Tel: 02821/17841 n. 16.00 Uhr

Amiga 2000 mit Tastatur, Farb-Moni- tor, Maus, 2 LW 3,5", PC-karte m. LW
5,25", Orig. Software + Lit. 950 DM. Tel:
Mo-Fr 8-16 Uhr, 06171/651339

A500 1 MB + 2. LW, Monitor 1084 S + Maus + Joy + M/G-Adapter + 4 Play-
eradapter + 10 Orig. + 100 Disketten.
Transport möglich! VB DM 1150! Max
Eberle, In Haingraben 11, 6360 Fried-
berg



AMIGA, IBM/PC SOFTWARE VERKAUF

HARDWARE REPARATUR SOFTWARE VERLEIH

!!! Manta Fahrer mit mehr wie 6 Scheinwerfern vorn
bekommen ein Spiel gratis !!!

SOFT CONCEPT/HOME SOFT

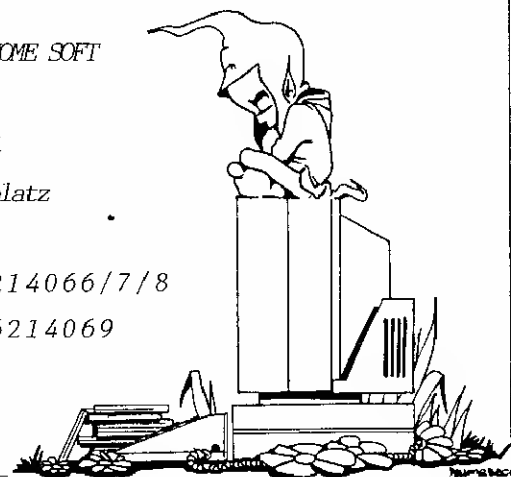
Hermannstr., 12

1000 Berlin 44

U-bahn Hermannplatz

TEL: 030 6214066/7/8

FAX: 030 6214069



ÖSTERREICH! Verkäufe günstig 386 / 40 MHz sowie 486 / 33 MHz! Neu! Mit Garantie! Ruf einfach an und erfrage Näheres. Tel: 0512/287329, einfach Mathias verlangen!

Sound-Sampler (Stereo) für Amiga für 70,- DM. Midi-Interface für C64 für 30 DM, BTX-Decoder für C-64/128 mit Software u. Anleitung für 35 DM zu verk. Tel: 02572/6847.

Verk. C64 II + Farbmonitor 1802 + Datasette + Floppy 1541 + 3 Joysticks + Resetschalter + Diskettenbox + Spiele VB 650 DM. Tel: 0208/644751

Verkaufe PC-Engine mit 13 Spielen. Preis VB oder tausche gegen Super-NES (deutsch) und 3 Spiele. Verkäufe auch GameGear mit Lupe + Netzteil und 8 Spielen. Hendrik Jansen, Hornmoldstr. 25, W-7120 Bietigheim.

Verschiedenes

Game-Gear-Module gebraucht: Ankauf und Verkauf zu realen Preisen. Schickt Angebote oder fordert Preisliste an bei: Second Gear, M.Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach.

Verkaufe ASM-Sammlung von 3/86 - 1/91, 48 Hefte incl. ASM-Erstaussgabe! + Powerplay 89 - 91, 20 Hefte, alles zusammen: 150 DM, Verkauf nur komplett. M.Schulze, G.Semper-Weg 48, 8580 Bayreuth

Ihr wißt immer noch nicht was Briefspiele sind? Dann fordert ein Info an: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

ASM, div. aus 86 - 91, pro Heft DM 3,-. Liste gegen frank. + adressierten Rückumschlag. M.Michalski, Postfach 37 02, W-2900 Oldenburg. Bitte keine Raubkopienangebote!

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm Adventures. Die Lösungen enthalten Pläne und Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Verkaufe für Amiga folgende Bücher: Amiga Intern 50,- DM, Amiga Basic 30,- DM, Amiga Maschinensprache 30,- DM u. Speichererw. 512 K, m. Uhr u. abschaltb. 50,- DM. Tel: 0721/849684

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive u. Master-System) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Hotline, Tips etc! Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer öfters!!!! Tel: 030/6849816

Hier ist das Geschäft! Leichte und von zu Hause ausführbare Tätigkeit. Infos gegen frank. Rückumschlag bei: Enrico Schneider, Helmstedter Str.16, 1000 Berlin 31

******* NEBENVERDIENST ******* Du kannst bis zu 7800 DM in kurzer Zeit verdienen, und zwar von zu Hause aus! Privat, leicht und legal. Info gegen 1 DM Rückporto: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (keine telefon. Info)

Verkaufe Lösungshefte zu Larry I-V, Police Quest I-III, Space Quest I-IV, Monkey Island I + II, Indy III + IV, Kings Quest I - IV. Preis 12 DM + 3 DM Porto. Lösung komplett mit Plänen. Tel: 0511/626079

Gratisinfo gg. 2 DM in Briefm.: Geld m. PC, sicherer Lottogew., 30000 DM Gewinnkonzept, Aufbau eines Versandunternehmens, Selbstimport bei: Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Hallo Austria: Verkäufe od. tausche Module für Sega-Mega-Drive, Game Gear, Super Famicom! Sehr günstig. Fordert eine Liste! Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl.

Top. Nebenverdienst - bis zu 100 DM täglich! Für Sie sofort durchführbare, leichte Tätigkeit v. zu Hause aus. Info g. RP v. Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Verkaufe ASM-Sammlung von 3/86 - 1/91, 48 Hefte incl. ASM-Erstaussgabe! + Powerplay 89 - 91, 20 Hefte, alles zusammen: 150 DM, Verkauf nur komplett. M.Schulze, G.Semper-Weg 48, 8580 Bayreuth

Suche Geo Geo + Spiele, Mega Drive + Spiele, (Deutsches) Famicom + Spiele, Sega Master + Spiele, NES + Spiele, PC-Engine + Spiele. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückpl. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 9,80 DM inkl. Porto je Ls.

Verkaufe G.G., M.M., Shinobi, Wonderboy! Batteriepack, Netzteil (100% ok!) Ruft mich ab 19.00 Uhr an! 02131/64990 Euer Tim!

Game-Gear-Module gebraucht: Ankauf und Verkauf zu realen Preisen. Schickt Angebote oder fordert Preisliste an bei: Second Gear, M.Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach.

ASMAGOR! Ein strategisch-wirtschaftliches Briefspiel. Nur 2,50 DM pro Runde. Gratisinfo per Postkarte anfordern bei: Lukas Suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen.

Suche Mitglieder für Computer-Club zwecks Neugründung. Vorrusschwarmpunkt: Prog- u. Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Hans-Joachim Hof, Grünwaldstr. 1, 7080 Aalen 1

Löse meine CD-Sammlung auf! Wer Interesse hat schreibt an die untenstehende Adresse. Liste gibt es nur für den Amiga! Gratis! Markus Kegel, Postfach 1342, W-2838 Sulingen

Insider - Der PC-Club Für alle Einsteiger und Profis. Erstaussgabe gegen 2 DM. Bitte bar bei: Insider, c/o Torben Soffa, Woldemarstr. 13, 4902 Bad Salzuflen.

Ark-Artworks sucht begabten Grafiker für C64. GigaPaint bevorzugt. Zuschriften: Ark-Artworks, z.H. Ch. Schmidt, Postfach 36, 8737 Euerdorf. DRINGEND!!! DRINGEND!!!

Mehrfach ausgezeichnetes Musiker-Team komponiert Ihnen für Ihr Amiga-Spiel Sounds und Soundeffekte. Tel: 05453/8694, Dirk Ansorge, Kanalstr. 77, 4534 Recke

Verk. Komplettlösungen zu: Maniac Mansion, Zak, Indy 3, Monkey Isl., Loom, Larry, Police Quest 1 + 2, Geisha für je DM 5,- incl. Porto. Nur per Vorkasse! (Briefm./Scheck) Frank Otto, Grellstr. 27, 2000 Hamburg 54

LYNX-VERSAND
udo oestreich
VIDEOSPIELE
Computer-Software

Schevenstr. 24
4650-Gelsenkirchen
0209 207222
von 17 - 20 UHR

Kleinsten Versand
DEUTSCHLANDS
ATARI-LYNX
GAME-BOY
SUPER NES
SEGA - PRODUKTE
US-IMPORTS
EURO-MODULE



MD-GAMES
AUGUST 1992
SUPER SMASH TV
123,- DM
LEADER BOARD
GOLF 112,- DM
Stand : 07.92

NACHNAHME + 6 DM
Ab 100 DM nur NN
FAX : 0209 207222

Verk. f. Amiga: Beckertools 35 DM, Music Constructions Kit 20 DM, Scart-Kabel an Amiga 15 DM, Oase Nr. 2 10 DM, zus. nur 70 DM * Tel: 07567/491 oder tausche gegen Turbo-Print! *

Verk. ASM's von Erstaussgabe bis 4/92 u. Amiga Jokers von Erstaussgabe bis 3/92. Alles ok, mögl. komplett g. Gebot. Tausche, verk. u. kaufe Super-Famicom, PC-Engine, GG, Neo-Geogames. 07621/74370, 14-20h

Bis zu 100 DM täglich! Total legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Kosten! Infos gegen 1 DM RP: Timo Babik, Bei den Birken 7, 7082 Oberkochen.

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Unvergleichlich GUT! Bieten Clubzeitung, Verleih, Hotline, Tips etc! Double Trouble - der Club mit der dreijährigen Erfahrung. Tel: 030/6849816

NEBENVERDIENST! Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit von zu Hause aus. Legal. Vor allem für Jugendliche gut geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag von: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telefonische Information.)

Liste mit 160 Adressen von Zeitschriften aus dem In- und Ausland, in denen man gratis inserieren kann, nur 5 DM (bar/Scheck) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch
oder mit deutscher
Anleitung!

Best.-Nr.	Titel		PC 3,5 u. 5 1/4 DM	Amiga DM
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Sim Ant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Populous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilization	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AB, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/58 68 22 und 58 68 23, Fax: 0209/58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!



Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilmgames Spielen. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Lösungen in deutsch mit Karten und Fotos. Tel: 0511/626079

Superchancel 100 DM täglich und mehr! Leichte, von Zuhause ausführbare Tätigkeit, legal. Info gegen frank. + adressierten Rückumschlag. Matthias Grünwald, Lies-Grundstr. 19, 8752 Schöllkrippen.

7800 DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung! Für jedermann von zu Hause aus zu erledigen. Info von: C.Vanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching.

Nebenverdienst mit dem Computer. Info gegen 15,- DM und Rückumschlag bei G.Hucke, Emil-Kömmerling-Str. 22, 6780 Pirmasens.

Bis zu 7800 DM Nebenverdienst! Leicht, legal, von zu Hause aus! Ideal für Jugendliche! Infos bei T.Hensen, Hermann-Ehlers-Str. 80, 4050 Mönchengladbach 5 (frank. Rückum.)

Bis zu 150 DM täglich!! Leichte, legale Tätigkeit von zu Hause aus. Infos bei: Olaf Mehrens, Mühlenhofsweg 94, 2900 Oldenburg. Es lohnt sich!

Markt

***** Bis zu 100 DM täglich ***** Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Infos gg. 1 DM Rückporto bei: Jan Grabowski, Dortmundstr. 60, 4355 Waltrop

8000 und mehr! Leicht und legal. Von Zuhause aus durchführbare Arbeit. Auch für Jugendliche. Info geg. frank. und adress. Rückumschlag von: Manuel Grados-Ramos, Friedrichstr. 6, 7500 Karlsruhe 41

TOP-NEBENVERDIENST - bis zu 100 DM täglich! Sofort durchführbare Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen Freiumschlag von: Henning Matschoss, Ringstr. 11, 6149 Rimbach

Top Nebenverdienst bis DM 100,- tgl.! Sofort durchführbare Tätigkeit. Info gg. frank. Rückumschlag. G.Zahn, Merseburger Str. 144, O-4220 Leuna

Top-Verdienst am Computer (bis zu 450,- DM pro Tag!). Ausführliche Infos auf Disk (System angeben!) gegen Kostenbeteiligung (10,- DM-Schein einschicken). Ch-Nr. 505

Top-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legail 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Auch für Jugendliche geeignet! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg

Programmierer-Team sucht Top-Programmierer on Amiga oder PC (Assembler + C) für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Gewerbliche Kleinanzeigen

Sie suchen Software zum Superpreis?

Wir haben sie. PD-Software für den C 64, C 128+ CPM. Gut, schnell, preiswert! Gleich den Gesamtkatalog anfordern! Bei: SVS, PF 44 O-1240 Fürstenwalde

CD-ROM Laufwerke intern ab 599,- + Vers. Soundblaster 2.0 279,- + Vers.

Zubehör für alle Systeme supereünstig

Hard- u. Softwarevertrieb Jörg Nijenkuis B.-Brecht-Str. 41 W-4750 Unna 0 23 03/5 82 14

** AMIGA **

The best of PD zum PD-Preis. Katalogdiskette GRATIS bei:

Kai Lipphardt Goethestr. 13 3507 Baunatal 1

Game Gear+Sonic+ Netzteil 349 DM Game Gear Spiele schon ab 29 DM

Ankauf von gebrauchten Spielen.

Software Versand Bergkamen Emil-Nolde-Str. 13 4709 Bergkamen Telefon: 0 23 07/6 15 32

KIKU DESIGN GROUP

NEU jetzt auch Software für ATARI ST, AMIGA, C 64, PC und APPLE MACINTOSH zu SUPER PREISEN fordern Sie kostenlose Liste an.

TEL: 0 21 66/68 19 96 (24 Std.)

BUNDESLIGA-VERWALTUNG

FUßBALL IST UNSER LEBEN! ALLE VEREINE, LIGEN, TABELLEN, TOTO, etc. (AMIGA) Nur 19,90 DM

M. Kohn, PF 740157 4600 Dortmund

DSA für PC 91,- Hook für PC 87,- Sim Earth für PC 100,-

Auch für andere Systeme neueste Software lieferbar + Versandkosten

Hard- u. Softwarevertrieb Jörg Nijenkuis B.-Brecht-Str. 41 W-4750 Unna 0 23 03/5 82 14

10 Disketten C 64 nur 19,90 + NN! Vollgepackt mit super Spielen u. guten Anwenderprgr. WEROTRONIC PF. 47, 3505 Gudensberg 0 56 03/32 82

LYNX II+Toki+ Netzteil 279 DM LYNX Spiele schon ab 29 DM

Ankauf von gebrauchten Spielen **Software Versand** Bergkamen Emil-Nolde-Str. 13 4709 Bergkamen Telefon: 0 23 07/6 15 32

Termine!

Gewerbliche Kleinanzeigen für Ausgabe 12/92 können bis **25. September 1992** eingereicht werden.

Gewerbliche Kleinanzeigen

Videospiele Baier 0 23 09/7 40 91

Game Boy 140, Tiny Toon 50,
Game Gear 245, Sonic 55,
Donald 50, Mega Drive 365,
Spiele ab 30;
Master II 139, Sonic 85,
Asterix 85, Lynx 175, Toki 65,
Turbo Sub 59;
Super Fami: Aleste 115,
Contra 110, Parodius 125,
Turtles IV 125;
NES: Adv. Island 90,
Duck Tales 90

Software-Center-Kiel Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme
aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog
anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31/55 56 03
Fax 04 31/55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Disketten
43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele
(aus allen Bereichen: Action,
Arcade, Strategie, Wirtschafts-
simulation) für nur 10,- DM
(Vorkasse: keine Versandkosten!;
Nachnahme: +7,50)
»Desweiteren bieten wir ein
Anwenderpack u. ein Lernpack
für je 10,- DM ...
Fordern Sie auch unseren
kostenlosen PD-Gesamt-
Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150
Diskn. (> 11.000 Programme!) für
C-64 und teilw. C-128 – ein Muß
für jeden Computerfan! »Eine
Diskn. kostet bei uns übrigens
nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
- 083 33/12 75 -

Software und Hardware! Wo?

Bei Siepmann & Schmidt
Für alle Systeme

z.B. Das schwarze Auge Am/ST 74,50 DM
Maniac Mansion Am 29,95 DM
Apldya Am 55,95 DM
Viking Child Am/ST 24,95 DM
Magic Pockets ST 34,95 DM
Ext. Laufwerk abschaltbar f. A 500 149,00 DM

Versand per Nachnahme
(+7 DM Nachnahmegebühr).
Liste anfordern!

Marcus Siepmann &
Markus Schmidt
Schwebelstr. 9
7530 Pforzheim
Tel.: 0 72 31/4 09 74
Fax 46 74 63

AMIGA-SUPERLIGA V 1.4!

Ligaverwaltung für
Bundesliga u. eigene Ligen
bis 24 Mannschaften,
m. Spieltage,
NEU, jetzt mit Kasten-
tabellen, Textspeicher-
funktion, Wappentrans-
former 1.4 u.v.m.
Gratisinfo "SL V1.4"
anfordern:

Rolf Morlock Software
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrlm
Tel. 0 72 71/5 13 44
Fax. 0 72 71/5 16 83

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV
SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles
KUNDENMAGAZIN kostenlos und
unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

- AMIGA
- PC
- Atari ST
- C64
- Macintosh
- CD-ROM

News Software GmbH

Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Rico Soft

Soft- u. Hardware-
VERSAND

Wir führen sämtliche
Spiele für:
PC, AMIGA, ATARI
und C 64.

Bitte fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog an:

RICO SOFT
Neue Kantstr. 6
1000 Berlin 19
Tel.: 0 30/3 21 83 91

AMIGA-PD-Serie BAVARIAN

jetzt 420 deutsche Disketten.
Info bei

F. Neuper
8473 Pfreimd, Postfach 72

Achtung! Bitte nicht lesen!

Preishammer:
SUPER SMASH TV
119,- DM für MD
US-Importe MEGA und
SUPER NES

LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
FAX: 02 09/20 72 22
TEL: 02 09/20 72 22 ab 17 Uhr

ATARI ST: Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -

KIKU DESIGN GROUP

Atari Game-Herstellung
Games ab 10 DM,
+NN 8,50 DM/V-Check 4 DM
Hotl. Mo+Fr 17-20 Uhr.

Tel.: 0 21 66168 16 96

oder

F. Kindel
Kreuelskamp 69
4050 Mönchen-
gladbach 6

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:

AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer

IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249



Achtung ! Achtung ! Neu in Stuttgart ! Computerspiele- Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 0711/2621979

Außerdem bieten wir an:

- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchten Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PCs

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 • 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 • Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,
Grammatiktrainer (deutsch,
engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm

Postfach 1671

7060 Schorndorf

Tel. 07181/21709

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES

2x in

2300 Kiel 14

Kirchenweg 10a

Tel.: 0431/736723

und

Holtenauerstr. 237

Tel.: 337363

Telefax: 335717

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,- für Porto

MIKRODATA

Pestalozzistr. 46

8000 München 5

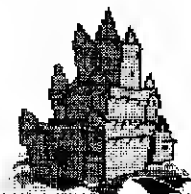
SPIELE/ANWENDUNGS- PROGRAMME/ HARDWARE/ZUBEHÖR für MS-DOS und andere Systeme!!

Kostenlose Preisliste
sofort bestellen bei:

**Thomas Bohlein
Software & Zubehör**

8624 Ebersdorf

Tel.: 095 62/36 33



Die Spielburg Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms

Friedrich-Ebert-Str. 1

Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Gebrauchte
Originalprogramme für

** AMIGA, PC und GAMEBOY **

Immer aktuell und preiswert

Fordern Sie jetzt unsere

kostenlose Preisliste

für Ihr System an

SECOND-SOFT-LAND

Softwarevertrieb

Friedrichshofenerstr. 38

8070 Ingolstadt

Tel. 0841/81171

Public Domain ab DM 0,98

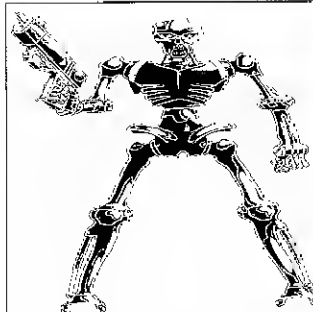
AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer

Postfach 23 65

W-8228 Freilassing



Brettspiele & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefmarken

Fantasy-Versand

Postfach 701116

3550 Marburg 7

NEU

SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb

Süddendstr. 6

8123 Peißenberg

TEL: 08803/3621

ab 16 UHR

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 800 gebrauchte Amiga

Originalprogramme

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,- DM Rückporto

Ankauf von Orig. Hard- und Software

BTX: - Secondhand Soft-World #

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45

8074 Gaimersheim

Tel.: 0 84 58 / 27 33

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme
für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb

Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28

8948 Mindelheim

Tel.: 0 82 61 / 96 23

Versand & Ladenverkauf

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES in

2370 Rendsburg

Neue Str. 2

Tel.: 0 43 31/2 81 80

Fax: 0 43 31/2 41 89

und

2400 Lübeck 1

Fackenburg Allee 82

Tel.: 04 51/47 1000

Auch Verkauf: Zu super Preisen

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand

Stroot & Deniz

Kirchdorferstr. 164

2102 Hamburg 93

Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

gebrauchten Computern
Computerzubehör, Software,
Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb

Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28

8948 Mindelheim

Tel.: 0 82 61 / 96 23

FAX: 0 82 61 / 68 05

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

TRONIC



PC-Sound – Pack 1
enthält die PC-Soundman-Package
(voll AdLib- und Covox-kompatibel,
Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical,
Mad TV & das brandneue MACS
Opera-Soundtool für nur
DM 249,-

PC-Sound – Pack 2
enthält „lediglich“ MACS Opera &
Circus Attraction, kostet
dafür aber auch nur
DM 149,-

MEGA-STARK

Kaum ist der wohlverdiente aber viel zu kurze Urlaub vorbei, geht's schon wieder voll zur Sache! Die absoluten Mega-Knaller namens THUNDER FORCE IV für das Mega Drive und PARODIUS fürs SuperNES sind endlich da und haben mich dermaßen gefesselt, daß ich Tag und Nacht nur noch vor den Geräten saß und meine Wohnung mittlerweile wie ein Schlachtfeld aussieht. Diese beiden Games sind jedoch nicht die einzigen Glanzlichter dieser Ausgabe, es gibt noch mehr guten Stoff, der Euch die Wartezeit bis zum nächsten Heft sicherlich versüßen wird. Bis dahin, Ever

A-MAN



▼ Das Game Genie, wie es lebt und lebt

TOP TEN

1. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Zelda III (SuperNES, Nintendo)
5. Parodius (Game Boy, Palcom)
6. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Aleste (SuperNES, Toho)
10. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)



▲ Klettert A-Frog auf die Leiter, ist die Software gut bis heiter

HARDWARE

GAME GENIE

System: NES,
empf. VK-Preis:
ca. 50 DM,
Hersteller: ga-
loob, Eng-
land, Muster
von: Otto Si-
mon, 5000
Köln 90.

Wenn es bei Computerspielen absolut nicht weitergeht, hilft oft nur noch der beliebte Disketten-Monitor, mit dem der Anwender unmittelbar im Programm selbst nach Lösungshilfen sucht.



isher waren für den NES-Benutzer solche Praktiken unmöglich. Wie sollte er auch an das eigentliche Programm gelangen, das sicher im Inneren des Moduls versteckt war...

Modul gesteckt und mit diesem in das NES geschoben. Nach dem Einschalten erscheint nun anstelle des üblichen Start-Screens eine Auswahlseite, in der Buchstabencodes eingegeben werden können, durch die man Extraleben, Unverwundbarkeit, größere Sprungstärke und mehr einstellen kann.

Geniales Gerät

Aber was Computerspielern billig, ist nun auch NESlern Recht, Galoobs Game Genie macht's möglich. Wie bei Computerspielen mit dem Diskettenmonitor, kann man mittels dieses Hardware-Zusatzes im Programm, das auf einem NES-Modul enthalten ist, Manipulationen vornehmen.

Die Handhabung ist denkbar einfach: Das Game Genie wird auf das gewünschte

Zum Glück muß man diese Codes nicht selbst herausfinden, denn das hieße, unter Tausenden von möglichen Kombinationen einige wenige richtige zu erwischen. Statt dessen enthält die Bedienungsanleitung bereits Codes zu 89 verschiedenen Modulen. Darüber hinaus kann eine Aktualisierung der Anleitung abonniert werden, in der jeweils Codes für die neuesten Spiele enthalten sind.

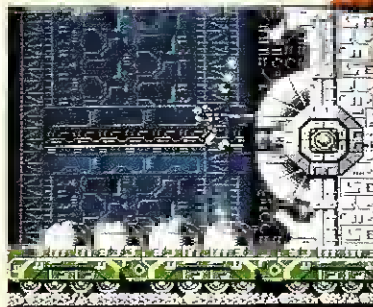
hs

Super-Pack von Sega

Kaum brachte Nintendo nun das SuperNES zu einem Spitzenpreis auf den Markt, kontert Sega mit dem MAGNUM-SET. Für sage und schreibe nur 379 DM bekommt der Käufer die Mega Drive-Grundkonsole mit- samt Sonic - The Hedgehog, Super Hang-On, Columns, World Cup Soccer '90 und zwei Joypads.

Sonic 2 ist im Anflug und sollte uns demnächst für das Mega Drive erreichen, so daß Ihr schon in der folgenden Ausgabe einen ausführlichen Test finden werdet, sofern bei Sega nichts dazwischenkommt.

Eiskalt geht es bei NHL-PA Hockey '93, dem Nach-



▲ Action Beinhart: Glaylancer

folger von NHL bzw. EA Hockey zu, der gründlich aufgemotzt werden soll und zeitversetzt auch für das SuperNES erscheinen wird. Jeder Eishockey-Spieler wird fortan seine eigene Statistik und verschiedene Stärken und Schwächen haben. Außerdem wird es nun schwieriger



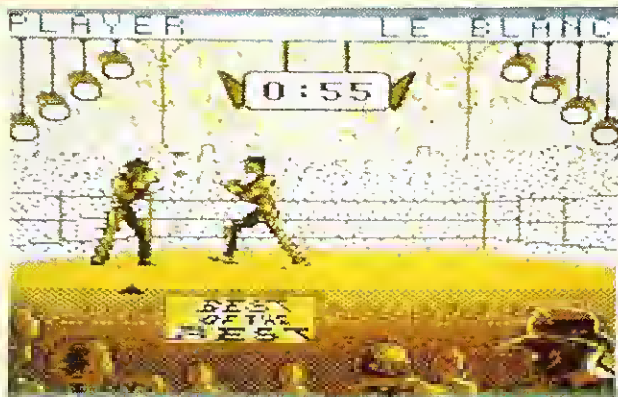
▲ Eine Maus im Wilden Westen

was aufgemotzt wurde Test Drive II - The Duel von Ballistix. Aus selbem Hause 'warpt' auch Warpspeed auf uns zu. Niedlich, niedlicher, Feivel! Der kleine, uns ans Herz gewachsene Mauswanderer darf sein zweites Abenteuer - An American Tail - nun auch auf Nintendos 16Bitter durchleben. Auf dem kleinen NES gibt's auch 'n bisschen was zu vermeiden. Alsda wären: Action in New York (knallharte Action soll den Spieler mit Freude erfüllen) und Four Player Tennis.

Großer Game Boy-Auftritt für die beiden aus der Opel-Werbung. Wie, was, Ihr wißt nicht? Na Tom & Jerry! Demnächst für'n 'Kekskasten'. Ebenfalls zwei alte Bekannte finden wir bei Spy vs. Spy wieder. Noch'n paar Games, die in den nächsten Tagen erwartet werden: Star Wars (Ubi Soft), Championship Karate, Knight Quest, Toxic Crusaders, Top Gun, Loony Tunes und Ferrari GP Challenge. Der Game Boys scheint also wieder aus seinem Software-Tief zu kommen - hoffen wir's.

SOFTWARE

Doch damit nicht genug, ab sofort sind folgende Games zu Dumping-Preisen erhältlich: Super Real Basketball, James Buster Douglas Boxing, Alex Kidd in Enchanted Castle, Arnold Palmer's Tournament Golf, The Revenge of Shinobi, Moonwalker (alle 59,95 DM), Space Harrier 2, Super Thunder Blade, The Last Battle (alle 69,95 DM) und Fantasy Star 2 & 3 (je 79,95 DM).



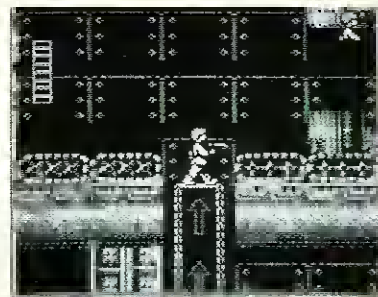
▲ Karate - und wieder lackert sich der Schneidezahn

sein, die Computergegner zu besiegen. Wenn's wirklich besser wird als der Vorgänger, steht einem Mega-Hit wohl nichts mehr im Wege. Des weiteren setzt Electronic Arts LHX Attack Chopper um. Informationen zu ein paar anderen brandheißen Electronic Arts-Games findet Ihr ein paar Seiten weiter. Andere Neuheiten für das MD wären Atomic Runner, Club Soccer, Side Pocket, Romance of the Three Kingdoms und Glaylancer. Von letzterem verspreche ich mir persönlich sehr viel, denn es ist der Nachfolger von Gynoug.

Officer Alex Murphy ist wieder da! In allernächster Zeit wird er in RoboCop 3 auch auf dem SuperNES ins Gefecht ziehen. Hoffentlich mit Erfolg... Grafisch et-



▲ Duell auf der Landstraße



▲ Use the Force Luke

Und der Rest der Welt? Okay, Ice-Hockey werden wir fürs Lynx auf Eis und Pucktesten, ebenso Rampart. Master System-User dürfen sich über die Konvertierung von Super Space Invaders freuen, und der Rest steht noch in den Sternen. Tschüs, Euer

A-MAN

Traumhaft gut

THUNDER FORCE IV

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Technosoft, Japan**, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**, Bemerkung: Japanimport, läuft nur auf der japanischen RGB-Konsole, offizielle Version wird kommen, ob noch dieses Jahr, ist ungewiß.

Es gibt nur wenige Spiele, die einem selbst nach Jahren noch Tränen der Freude in die Augen treiben. Eines davon ist **THUNDER FORCE III**, welches seit über zwei Jahren unangefochtener Spitzenreiter des Genres 'Shoot-em-Up' für das Mega Drive ist. Nun endlich ist der Nachfolger da!

Dieses hübsche Blech sieht schlimmer aus, ▼ als es ist.



„Ein Kultspiel wurde generalüberholt – mit Erfolg“



Bevor sich unser allseits geliebter Raumgleiter in sein neuestes Abenteuer begibt, unterzog er sich erst einmal einer kosmetischen Operation. Auch die meisten Waffensysteme mußten wegen Altersschwäche ausgetauscht werden, rosten nun irgendwo auf 'nem Weltraumfriedhof vor sich her



▲ Mit Shield lebt's sich leichter

cherheit. Selbstverständlich ruckelfrei! Und während man bewundernd versucht, die Farben und Scroll-Ebenen zu zählen bzw. den Mund zu schließen, weil man aus dem Staunen nicht rauskommt, fliegen auch schon die feindlichen Gleiter, Robos, Raketen, Riesenraumschiffe etc. pp. auf den Spieler zu, um sich Sekundenbruchteile später in schöne, von Krachen begleitete Explosionen zu verwandeln - vorausgesetzt, die Reaktion des Spielers war gut und die Geschosse gezielt... Apropos Geschosse: Die Extra-Waffen sind teilweise recht originell. Vor allem die Spezial-Drohnen, die

Uli meint:

Wow! Ballern bis die Laser glühen! Thunder Force IV ist das beste Ballerspiel seit geraumer Zeit. Jede Menge Level, jede Menge Scrolling, jede Menge Gegner, jede Menge Grafik, Sound & Action. Wer auf horizontale Action dieser Art steht, kommt an dem Game nicht vorbei. Einziges Manko für mich: Der Soundtrack könnte weniger heavy und dafür mehr echobelont, dramatisch, heroisch, technisch usw. sein - aber dafür gibt's ja Soundtrack-CDs.

»SEHR GUT«

und versuchen das Grundwasser - was uns nicht weiter stören soll, denn für das vierte Abenteuer der Serie bedarf es nunmal modernster, durchschlagskräftigster Waffen!

Ein Dutzend Scroll-Ebenen

Dies weiß der Spieler auch bald zu schätzen, denn Thunder Force IV bietet von Anfang an Gegner en masse. Das Schöne dabei: Es handelt sich nicht um altbackene Gegner der 08/15-Sorte, nein, bei Technosoft ließ man sich richtig etwas einfallen und kreierte farbenprächtige, gut animierte kleine und große Sprites der unterschiedlichsten Spezies, die das Auge verwöhnen. Ebenfalls ein Augenschmaus: das Parallax-Scrolling. Es fiel mir schwer, alle Ebenen zu zählen, doch ein gutes Dutzend sind es mit Si-

man nach Absolvieren des fünften Levels erhält, haben es in sich, vorausgesetzt, man schießt ein paar Sekunden lang nicht...

Bei so vielen Sprites, wie sie TH 4 oft gleichzeitig bietet, ist es mehr als verzeih-

▲ Ein Riesenschiff, wie man es von R-Type kennt.

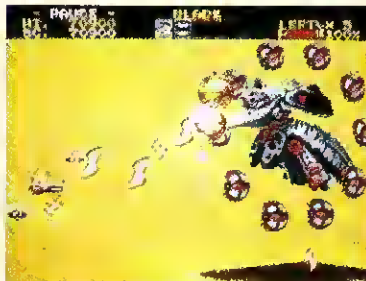
lich, daß dann und wann mal ein Ruckeln zu bemerken ist. Doch da, wo andere Programme bereits völlig abschmieren, scrollt Thunder Force IV noch munter weiter. Kompliment an die Programmierer.

Hervorragend spielbar

Wer nun der Meinung ist, bei soviel Pixelpracht bliebe nur Platz für ein paar wenige Level, sieht sich getäuscht. Ganze zehn Stages mit Zwischengegnern und Obermotzen werden geboten. Doch da-

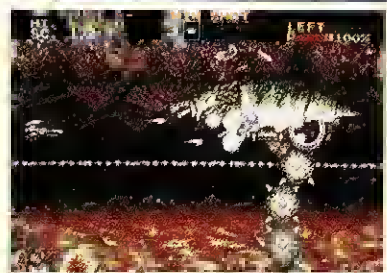
mit nicht genug, es kommt noch dicker: 101 Soundeffekte sorgen für akustische Abwechslung, die man sonst nur von der Spielhalle her gewöhnt ist. Das ein jeder Level seinen eigenen Sound hat - manche gar mehrere -, vermag da (fast) nicht mehr zu 'erstaunen'. Diese Stücke

Bunt, bunter, am buntesten.
TH4 geizt nicht mit farbenprächtiger
▼ **Grafik**



▲ **Cool bleiben...**

sind jedoch nichts für 'leichte Jungs', denn herrlich bassige E-Gitarren bestimmen die rasanten Kompositionen, die beinahe als 'Heavy Mörstel' bezeichnet werden können und hervorragend zum Spielgeschehen passen. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß von 'Klein-Sonic' bis 'Groß-Rambo' sämtliche Spielernaturen ihre (Baller-)Freude haben und sich gefordert fühlen.



▲ **Welch schauriges Reptil...**

Was soll ich noch sagen? Technosoft hat Thunder Force III gründlich generalüberholt und somit seinen Geniestreich von damals wiederholt, was etwas heißen will. Wer endlich wieder einmal Konsole und Monitor qualmen sehen will, der sollte keine Sekunde zögern und zuschlagen!

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	10
Spielablauf.....	10
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

EVANDER HOLY-FIELD'S 'REAL DEAL' BOXING

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sega of America**, Muster von: **Flashpoint**, **2360 Bod Segeberg**, Besonderheiten: **Batterie**.

Eine harte Rechte zischt durch die Luft - Blut spritzt, die Menschenmenge schreit, der Weltmeister knallt auf die Bretter - 1, 2, 3, ... 10 und 'Aus'! Neuer Champion ist...

A come Interactive! Tatsächlich ist es den Programmierern dieses Softwarehauses gelungen, eine ansprechende Box-Simulation herauszubringen. Im Gegensatz zu so

Alles ist drin



▲ **Hau' mir auf die Augen, Kleiner...**

manch anderem Spielchen des Genres fehlt es hier nicht an gut animierten Boxern, einem mitlobenden Publikum, das begeistert aufschreit oder aber erbost aktiveres Boxen fordert, einer hervorragenden Spielbarkeit und verschiedenen Spielmodi. Da aller Anfang schwer ist - erst recht im Schwergewichts-Boxen - können bis zu zwei Spieler zu Beginn einen bereits erfahrenen Boxer auswählen

und mit ihm in den Ring steigen um selbst Kampferfahrung zu erlangen, ehe man selbst einen 'harten Mann' heranzieht und dem amtierenden Weltmeister - Evander Holyfield - den Thron streitig zu machen versucht. Die Sportler beherrschen sämtliche Schlagvarianten, und im Meisterschafts-Modus haben sie die Möglichkeit, ihr Können (Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer etc.) nach jedem Kampf im Training (passiv) zu erhöhen.

Sowohl grafisch als auch akustisch wird das Geschehen im Ring und drumherum sehr ansprechend dargestellt. Die Boxer sind schön groß und die Soundeffekte sorgen für Realitätsnähe. Zwar kann auch EH RD Boxing nicht maßlos begeistern, doch für zahlreiche Runden motiviertes durchaus.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound.....	9
Realitätsnähe	9
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	9

»GUT«



▲ Die offizielle Unterwasser-Olympiade

Software verkauft Hardware! Insbesondere die Konsolenhersteller haben sich diese bewiesene Weisheit speziell zu Herzen genommen. Bei allem Pratektionismus, den die Jungs aus "Fernost" um ihre Geräte veranstalten, sorgen sie doch dafür, daß es den Benutzern nicht an neuem Software-Stoff mangelt.

Hersteller besonders feiner Spiele bekommen die Erlaubnis, auf den weitverbreiteten Dingen zu programmieren, und kommt das Gespräch auf besonders renommierte Macher, dann darf in diesem illustren Kreis Electronic Arts natürlich nicht fehlen.

Hier hat man durch Titel wie *Abrams Battle Tank* oder *PGA-Tour Golf* schon gute Erfahrungen mit dem Mega Drive und will am Ball bleiben. Darum wurde wieder tief in's Nähkästchen gegriffen und einige neue Titel hervorgezaubert, die Mega Drive-Besitzer ins Schwärmen bringen werden.

Junge Helden

Als Leander hat er schon auf Amiga und Atari ST für das Gute gekämpft und sah dort schon so aus, als sei er der Adaption eines japanischen Telespiel-Moduls

Mega-starker Software Schub

entsprungen. Jetzt treibt der Tapfere Recke unter dem Titel *Young Galahad* auch den Mega-Drive-Bösewichtern den Angstschweiß auf die Stirn. Genauso bunt, spannend und spielbar wie auf dem Amiga, jedoch ohne lange Ladezeiten, dürfte *Young Galahad* einer der Action-Knaller der Saison werden.

Pinball Maniacs

Wer liebt sie nicht, die riesigen unförmigen Kisten, in deren Innerem ein silberner Ball mit rasender Geschwindigkeit auf Punktefang geht. Solltet Ihr bisher von der Anschaffung eines Flippers ob



▲ Furioses Flipper-Vergnügen ...

seiner riesigen Ausmaße abgesehen haben, gibt's jetzt für das Mega Drive einen unschlagbaren Ersatz: einen schier apokalyptischen High-Speed-Flipper mit Dutzenden von Extras und verschiedenen Spielebenen. Inhaltlich hat sich das Design dem Hard Rock verschrieben; die Ebenen sehen wie mutiertes Konzertverstärker-Equipment nebst monströser PA-Boxen aus. *Twisted Flipper* ist ein Flipper-Game mit dem Prädikat: Heiß, Heavy und total toll!

Tintenfisch-Weitwurf

Zweimal schon hat er die Welt vor dem bösen Dr. Maybe gerettet und wurde damit sowohl auf Computern, als auch auf Konsolen zum gefeierten Helden der Unterwasserwelt! Die Rede ist von Pond, James Pond. Nun steht uns ein neues Game mit dem glitschigen Helden ins Haus, das jedoch völlig aus dem Rahmen fällt: Pond nimmt als Athlet an der offiziellen Unterwasser-Olympiade teil. In diesem außerordentlich lustigen Quasi-Sportspiel dürft Ihr an so exotischen Disziplinen wie "Austern füttern", "Schwamm-Trampolin-Springen" oder "Seelöwen-Jonglieren" teilnehmen. Selbst wenn Euch das Wort Olympiade



▲ Junger Held und böse Monster

aus den Ohren raushängt und Ihr einen heiligen Eid geschworen habt, nie wieder ein Sportspiel anzusehen: hier solltet Ihr wortbrüchig werden! Die Offishial Aquabatic Games sind es wert.

Geplant ist, die Games bis Weihnachten in den Shops zu haben, so daß Ihr, geht alles glatt, unter dem Christbaum flippert (*Twisted Flipper*), Prinzessinnen retten (*Young Galahad*) oder Frosch-Weitsprung üben (Offishial Aquabatic Games) könnt. Dank Electronic Arts also auch im nächsten Jahr keine Gefahr von Langeweile!

Heiner Stiller

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asiens	84,95
Back to the Future 2	84,95
Bubble Bobble	84,95
Donald Duck (Dine Capet)	84,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Ghost	84,95
Micky Mouse	84,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	84,95
Spiderman	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
E-Swat	111,95
E.A. Eschockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Five Mustang jap.	86,95
Ghosts'n Goblins	121,95
Golden Axe 2	111,95
Jewel Master	104,95
Kid Chameleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Micky Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phobos	111,95
Road Rash	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Essen - Kassel

Slinder	131,95
Toki	119,95
Two Crudo Dudes US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	118,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netziel	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe 'n' Allie	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loo	67,95
Micky Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Prinlei Call	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Sniper Goli jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Rule Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayon Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Chessmaster	84,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Acou + Netziel	69,95
Casheboy	24,95
Gameboy-Lampo	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstecker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battlelords	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Caslovania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95

Gromings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysticism	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball Rev. o. Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate o' DieBad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Star Wars	49,95
Super Mario Land	69,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. 250.Anz	34,95
Lynx Netziel	24,95
Batmans Return	77,95
Blitz Lighting	69,95
California Gators	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elkrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Isido	77,95
Klax	74,95
Pac Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War-Beds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

MAGIC SWORD

System: **SuperNES** geplant
für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Capcam**,
Muster von: **Fandango**,
8950 Kaufbeuren.

Die fiesesten Schurken hausen in den höchsten Türmen. Der Chef-Bösewicht, der in Magic Sword sein Unwesen treibt, hat sich, zusammen mit seinem Hofstaat, in eine frühmittelalterliche Version des World-Trade-Centers zurückgezogen. Auf der Spitze dieses Turmes sitzt er nun, und tut den ganzen lieben langen Tag Böses.

Dies ruft schon bald einen arbeitslosen Helden auf den Plan, der mittels Langschwert Ruhe und Ordnung wiederherstellen soll.

Der Turm erhebt sich mehr als vierzig Stockwerke hoch in den Himmel über Märchenland; jedes einzelne garniert

FREAKS

mit Monstern, Fallen und Lavaseen. Auch gibt es Zellen, in denen andere Helden darben, die vorher schon erfolglos versuchten dem finsternen Treiben auf des Turmes Spitze ein Ende zu setzen. Ist der Held in Besitz des passenden Schlüssels, die zumeist von Monstern beim Hinscheiden hinterlassen werden, kann er die Zellen öffnen.

Des Dankes voll, schließt sich der Erlöste unsrem Krieger an, und hilft ihm



▲ Held, Helfer und grimmiger Levelwächter

bei dessen schwerer Aufgabe. Alle Befreiten, ob Walküre, Magier, Echsenman oder Bischof haben spezielle Kampftechniken, mit denen sie dem Krieger den Rücken freihalten.

Auf dem höllisch hektischen Arcaden-Spiel basierend, bietet die SuperNES Version von Capcom's säbelraselndem Gipfelstürmer-Drama ein eher gebremstes Schauspiel. Kaum treiben sich zu viele bewegliche Objekte auf dem Bildschirm rum, wird's ruckelig. Ansonsten ist das Geschehen spannend, bunt, und nicht besonders schwer. Ein Game, das fix gespielt und ebenso fix wieder vergessen sein wird!

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Spielablauf.....	6
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

AIR RESCUE

System: **Master System**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Sega**, Mustervon: **Virgin**.

Dat is' ja nu' wirklich mo-
ager. Leute, also ganz im
Vertrauen: Air Rescue
von Sega haut nun dem
Faß den Boden aus. Die Idee gab es anno
VC-20 zum ersten Mal als Choplifter. Der
einzige Unterschied ist, daß es auf dem
Master System in Farbe über den Screen
ruckelt. Das Ziel ist es, per Hubschrauber
Menschen in Not zu retten. Nach einer
halbständigen Einspielzeit hat man den
Dreh raus und dürfte selbst als ungeübter
Pilot die fünf Szenarien in knapp einer
weiteren Stunde durchspielen können.

Auch die Hintergrundstory ist so al-
daß das Game noch nicht mal damit
glänzen kann. Terroristen haben näm-
lich New Toland in Schutt und Asche
gelegt. Jetzt müssen also waghalsige Pi-

Weltfrieden in Gefahr



▲ Dieser Hubschrauber ist zerkratzt!

loten ran, um einen Großteil der 50
Staatsoberhäupter aus den Trümmern
zu retten, damit die Weltfriedenskonfe-
renz ihres Amtes walten kann. Schwund
gibt es überall, und so fällt es gar nicht
auf, wenn ein paar Staatslenker in den
Trümmern als Kanonenfutter zurück-
bleiben.

Natürlich stehen hier und da auch ein
paar Bösewichter herum, die mit drei ver-
schiedensten Waffen beharkt werden kön-
nen. Auch Feuerlöscher ist möglich.

Die Spieloptionen erstrecken sich über
das weite Feld der Schwierigkeitsgrade.
Ganze zwei gibt es nämlich davon.

Die Grafik ist original 1987 C-64er-
Standard und beim Sound rollen sich
schlichtweg die Fußnägel auf. Leute,
ganz ehrlich: Laßt die Finger davon. ■

CMS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	4
Sound.....	3
Spielablauf.....	4
Motivation.....	3
Gesamtnote.....	3

»MANGELHAFT«

Mach mir den Helden!

CADASH

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Taito**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Na also, es gibt Nachschub
an der Rollenspiel-Acti-
on-Front. Cadash von
Taito mag den Nur-Rol-
len Spielern ein wenig zu heftig erschei-
nen, aber alle, die ein Faible für Rollens-
spiele haben, ansonsten jedoch mehr auf
Action stehen, können jetzt einen kleinen
Glückskauf machen.

Als einsamer Recke oder im Duo Ma-
gier und Fighter macht man sich mal
eben auf den Weg durch fünf Welten, um
die blonde Prinzessin vom Oberböse-
wicht zu befreien - was auch sonst? Der
kleine Spaziergang um die Ecke zum Ziga-



rettenautomaten ist das natürlich nicht.
Mutierte Miß Piggies, klapprige Skelette,
Mumien, eine ordentliche Ladung Endge-
ner und der Oberbösewicht sind dabei als
Hindernisse postiert. Das ganze Ding wäre
ja eigentlich nicht zu schaffen, weil ja die
Fiesen Level für Level stärker werden. Der
Clou an Cadash ist aber, daß es richtig
schön rollenspielmäßig Stufen gibt, die
durch Kampferfahrung erklommen wer-
den können - sprich: Die eigene Kampfkraft
ebenfalls steigt. Beim Waffenhändler kann
man sich mit entsprechenden Rüstungstei-

len und Waffen ausrüsten, in der Apotheke
gibt es ein paar Wundermittelchen und in
den Gasthäusern kann man sich mit einer
Mütze voll Schlaf vom Kampf regenerieren.
Auch die freundlichen Bewohner sind im-
mer wieder für einen Tip gut. Grafik und
Sound nutzen den 16-Bitter gnadenlos
aus, so daß auch von dieser Seite nur das
Gutesiegt.

Der Nachteil der ganzen Geschichte ist,
daß weder Spielstände gespeichert werden
können, noch wochenlangers Spielspaß ga-
rantiert ist, da mit ein paar Rollenspieler-
Tricks ein Nachmittag für das gesamte
Gamereichen dürfte. ■

CMS



▲ Ein Rollenspiel nach Maß.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	10
Spielablauf.....	9
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Der Mann mit der Propellerlanze

MUSYA

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Fandanga**, **8950 Kaufbeuren**.

In einem Reich voller Monster und Magie bricht ein junger Held auf, dem ewig Bösen das Handwerk zu legen. In eine goldene Rüstung gehüllt und mit einer Lanze bewaffnet dringt er in ein unterirdisches Reich ein, das Scharen widerlicher Kreaturen als Heimstatt dient.

Mit dem Segen diverser Götter, die unser Held durch das Aufsammeln verschiedener Gegenstände herbeirufen kann, geht es immer tiefer in den Leib der Erde. Zunächst durch Katakomben, in denen dämonische Totenköpfe, Irrlichter und Monstermöben ihr Unwesen treiben,

führt des Kriegers Weg zu einer verlassenen, unterirdischen Stadt, hinter deren Türen nur noch Untote lauern.

Das fiese Getier bringt den Helden jedoch nur mäßig aus der Fassung, da er seine Lanze gut beherrscht.

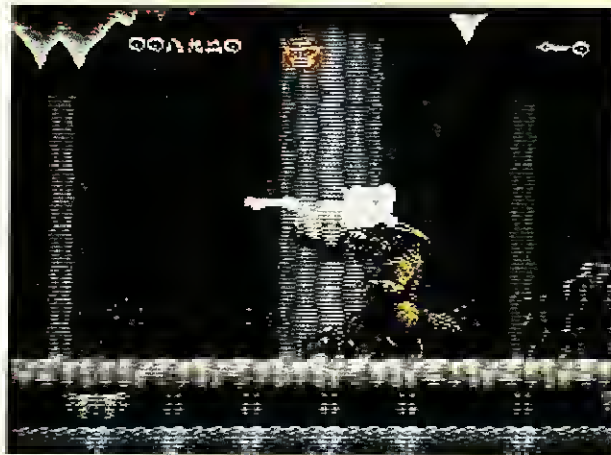
Läßt sich ein Gegner mal nicht durch einfaches Anpieken besiegen, kann er seine Waffe wie einen Propeller im Kreis wirbeln.

Zusätzliche Kraft für die Lanze, Lebensenergie und Zaubersprüche (zur Herbeirufung der diversen Götter) gibt es unterwegs zu finden. Neben diesen angenehmen Aspekten warten auch eher negative Elemente wie fiese Levelwächter und gemeine Fallen.

Ein nett genachtes Game, gespickt mit phantasievoller Grafik, teilweise richtig ekkligen Gegnern und dramatischer Musikuntermalung.

Am Spielwitz selbst hapert es jedoch ein wenig, denn von den bunten Bildern einmal abgesehen, gibt es nur wenig Neues

hs



▲ Ein Brandweinsäufer, der Levelwächter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	7
Spielablauf.....	7
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PROBOTECTOR II

System: **NES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50**.

Mit Super Probotector setzte Konami neue Maßstäbe für Spiele auf dem SuperNES. Als gigantische Erweiterung des Probotector wurde das Actionspiel zum Knüller. Jetzt ist das NES wieder dran: Probotector II stürmt die Konsole!

Waffenstarrende Festungen, düster leuchtende Gewitterwolken, zuckende Blitze, metallisch schimmernde Roboter auf graumeli-

Da fliegt doch glatt das Blech weg

ten Stahlträgern: Das ist das Untergangsszenario für den Probotector II. In dieser feindlichen Umwelt hat er nur noch einen Freund: seine überlange Megawumme. Mit ihr und mit einer gehörigen Portion Geschicklichkeit fightet er sich durch die Levels des Grauens - mal in der Seitenan-, mal in der Draufsicht.

Der Umgang mit dem Ballermann will aber gelernt sein. Schließlich kann das Teil in alle Richtungen hämmern, wenn man richtig damit umgeht. Am schwierigsten ist hierbei der Schuß nach unten, da unser Held dazu per Salto durch die Luft wirbeln muß. Gemeinerweise lauern gerade die gefährlichen Gegner ab und an in Schützengräben, da ihnen dann nur per Salto beizukommen ist. Und auch der Rest der feindlichen Horden kann sich sehen lassen: Panzer spucken

Verderben, Heckenschützen werfen Granaten, Festungen tauchen urplötzlich aus dem Boden auf. Der hammerharte Überlebenskampf wird nur durch die Bonuskapseln erleichtert, die im sanften Vorbeiflug darauf warten, abgeschossen zu werden. Sie verhelfen zu größerer Durchschlagskraft und erhöhen die Streuung der Schüsse.

Dennoch ist diese Fortsetzung eindeutig härter als das Original. Knackig schon im ersten Level, aber immer wieder motivierend, wenn man den Dreh erstmal raus hat. Die Animation ist dabei immer erstklassig, die Grafik abwechslungsreich und passend. Ein wenig spritziger und einfallsreicher hätte allerdings der Spielablauf sein können. Obwohl - was will man eigentlich mehr von einem Ballerspiel erwarten?

msu



▲ Der ist die längste Zeit geflogen!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»GUT«

ARCANA

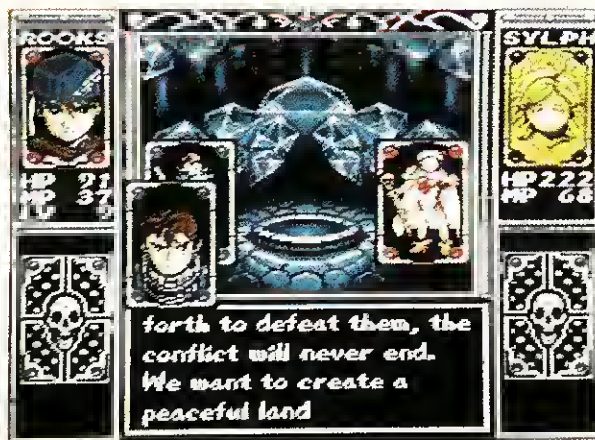
System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Macht korrumpiert. So ergeht's auch dem Magier Galneon, der den braven König Wagnall stürzt und sich statt dessen auf den Thron des Landes setzt.

Rooks, der Held des Spiels, begegnet dem Krieger Ariel, der ihm erzählt, daß im Sanktuarium des Balina Tempels das legendäre Kristall-Schwert liege, das man zur Befreiung des Landes benötige. Er, Ariel, habe keine Zeit, sich darum zu kümmern, aber Rooks könne dies genauso gut! Seine Schülerin Teefa würde mitkommen und helfen.

Habt Ihr Eure Helden sicher durch die Monsterscharen geführt, die die 3-D Labyrinth des Tempels bevölkern, Dutzen-

Schwerter und



▲ Im Tempel von Balina

de von mügesteuerten und animierten Kämpfen bestanden und das Sanktuarium erreicht, wird der Verrat offenbar. Teefa und Ariel haben sich dem Bösen verschrieben, schmettern Rooks nieder und stehlen das Kristall-Schwert. Wird es trotzdem noch gelingen die Welt aus den Klauen der Finsternis zu befreien?

Ein Fantasy-Rollenspiel ohne wenn und aber. Passable, etwas einfache Grafik, netter Sound, Automapping und ein gutes Magiesystem. Arcana spielt sich gut, ohne jedoch besondere Neuheiten oder andere aufregende Elemente zu enthalten. Allein, für's SuperNES gibt es noch nicht all zu viele Rollenspiele, so daß Freunde des Genres hier gut aufgehoben sind.

hs

Verräter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	7
Spielablauf.....	7
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der grinsende Cheeseburger

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

System: **Game Gear**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

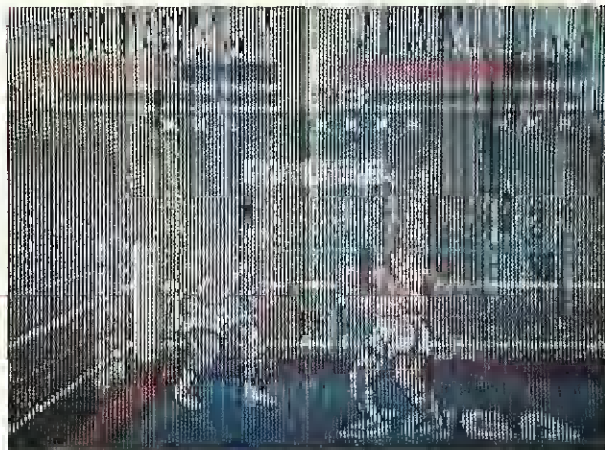
Muskeln, Mönnerschweiß und grelle Scheinwerfer, die gnadenlos jede Bewegung der beiden Kontrahenten im Ring ausleuchten. Klar, es geht ums Boxen. Für das Game Gear ist jetzt nämlich George Foremans KO Boxing von Flying Edge herausgekommen.

Für Euch tritt der legendäre George Foreman an. Und im Lotto hat Georgie das Attribut legendär nicht gewonnen. Von seinen 75 Kämpfen in den vergangenen 17 Jahren hat er nur drei verloren. Den Großteil seiner Gegner schickte er so hart auf die Bretter,

daß sie vom Ringrichter ausgezählt wurden. Seine 113 Kilo Lebendgewicht erhält er sich durch Unmengen von Cheeseburgern. Also: Legendar in allen Lebenslagen.

Nun liegt es an Euch, den Fleischberg zum Weltmeister zu machen. Dazu gibt es die für Kampfsportspiele mittlerweile üblichen Steuerfunktionen und einen Superpunch. Jeder der drei Kämpfe bis zum Titel

Georgie liefert
▼ Hackfleisch



ist auf zehn Runden angesetzt. Wer jetzt aber glaubt, auf dem Mini-Bildschirm groß mit Taktik arbeiten zu können, der hat sich geschnitten, denn es darf gebolzt werden.

Solltet Ihr Euch so zum Sieger des Fights geknüpelt haben, bekommt ihr Skill-points, die ihr auf Georges Eigenschaften draufschlagen könnt. Große Stimmung kann bei GFKOB trotzdem nicht aufkommen. Dazu ist das Spielprinzip einfach zu abgegriffen. Für Fans und für die, die ihrem Game-Gear-Kumpel eins per Gear to Gear-Kabel überbraten wollen, könnte sich eine Anschaffung lohnen. Der Rest sollte auf bessere Produkte des Genres zurückgreifen.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Spielablauf.....	2
Motivation.....	2
Gesamtnote.....	3

»MANGELHAFT«

PINGUINE

PARODIUS

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Kanami, Japan**, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: Japanimport, wird nicht vor Oktober offiziell in Deutschland erscheinen.

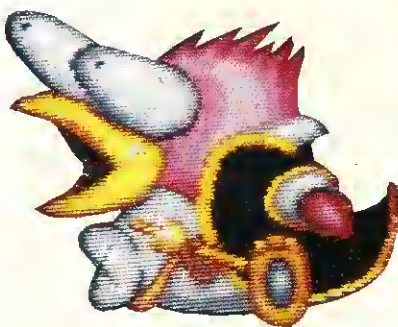
Wenn bei einer Weltraum-Ballerei Aliens nicht mehr Aliens sondern Pinguine, und Raumgleiter nicht mehr Raumgleiter sondern Tintenfische sind, dann kann es sich eigentlich nur um **PARODIUS** handeln. Im vierten Teil der **NEMESIS**-Reihe ist nämlich alles ganz, ganz anders, als man es kennt...

Davon können sich nun auch endlich alle SuperNES-Spieler überzeugen, die fast eineinhalb Jahre mit Neid auf alle Game Boy- und seit einigen Monaten auch auf alle PC Engine-Besitzer schauen mußten. Für alle, die es noch nicht wissen, sei es hier nochmals erwähnt: *Parodius* stellt eine köstliche Parodie zu den drei *Nemesis*-Vorgängern dar, die noch heute zu den beliebtesten und bekanntesten Shoot-'em-Ups gehören.

Niedliche, durch die Gegend watschelnde Pinguine, die auf Glatteis ausrutschen, herumfliegende Küken, Katzenschiffe, Adler mit Hut und vielerlei Aliens der anderen Art bestimmen das Bild bei *Parodius*. Fiese, düstere Aliens gibt es nicht. So könnte man *Konami's* Machwerk beinahe schon als ideales 'Kinderfreundliches Shoot-'em-Up' bezeichnen. Schlichtweg ein Ohrenschmaus ist der Sound. Die Programmierer nahmen sich so manchem klassischen Stück an und modifizierten es. Herausgekommen sind abgefahrene, to-

tal witzig klingende Sounds, die vorzüglich zum Drumherum passen. Die SuperNES-Fassung verfügt übrigens über etliche Kompositionen mehr als die des 'Kekskastens' und bietet zudem noch Sprachausgabe.

Parodius fürs SuperNES ist kaum von der Automaten-Version zu unterscheiden. Die Programmierer schafften es, beinahe alles originalgetreu zu konvertieren. So nimmt der Spieler unter anderem erfreut zur Kenntnis, daß das Gerät kaum ins Stocken gerät, wenn sich viele Sprites auf dem Screen tummeln. Etwas, das der Automat nicht hatte, gibt's allerdings auch: eine Art Endloslevel - als Zugabe quasi. Außerdem können sieben Schwierigkeitsstufen angewählt und die Zahl der übrigen Leben bei Spielbeginn von null bis neun eingestellt werden.



▲ Papagei mit Bauchweh

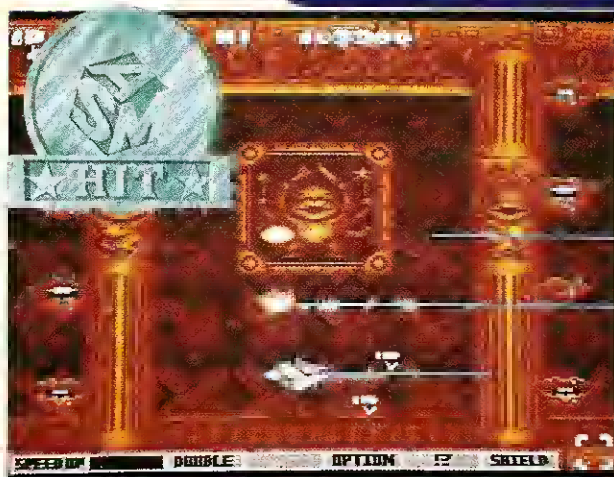
Negativ zu erwähnen wäre eigentlich nur, daß die Endgegner verhältnismäßig schnell zu besiegen sind. Sich dorthin vorzuarbeiten ist wesentlich schwieriger. Außerdem wirken manche Hintergrundgrafiken und große Sprites etwas lieblos 'gefärbt', sprich: Man nutzte nur wenige Farben. Nichtsdestotrotz: Wenn Ihr nicht gerade beim Anblick eines zerplatzenden Pinguins in Tränen ausbrecht und Ballerspielen à la carte ohnehin überdrüssig seid, dann führt kein Weg an diesem Bestseller vorbei.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	11
Spielablauf.....	10
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«



▲ Da kammt Freude auf...

KONVERTIERUNG PARODIUS (NES)

Test in: ASM 6/91, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: **Palcom/Konami**, Muster von: **Konami**, 6000 Frankfurt

Die Umsetzung ist hervorragend gelungen, außer einigen unwichtigen Flugsequenzen wurde der Spielablauf unverändert übernommen, und die technische Qualität ist hervorragend. Zwar flimmern die Sprites etwas, daran gewöhnt man sich aber schnell. Die Endgegner sind so, wie sie sein sollen: groß, bunt, animiert - und vor allem sind wirklich alle da. Und der Sound? Etwas Besseres hat man auf dem NES noch nicht gehört. Da gibt es nur eines: Zugreifen!

man



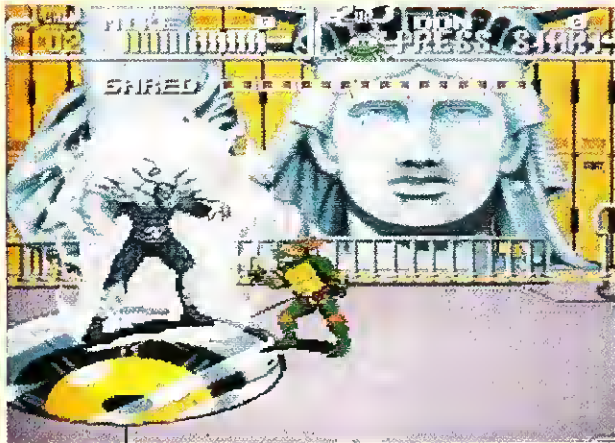
▲ Ist die Katze gesund, freut sich der Mensch ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	11
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Schildkröten-Eintopf



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV - TURTLES IN TIME

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Kanami, Japan**, Muster von: **Kanami, 6000 Frankfurt 50**.

▲ Ein Super-Shredder!



Allein die Idee, vier mutierte Schildkröten auf Verbrecherfang in New York zu schicken, ist schon grell. Aber was unseren Ninja-tauglichen Grünlingen in ihrem vierten Abenteuer blüht, sprengt alle Dimensionen: Die Freiheitsstatue ist geklaut worden! Und wer anders als der immerböse Shredder könnte wohl dies getan haben? So begeben sich die Turtles auf die Jagd; eine Jagd durch zehn verschiedene Zeitzonen, in denen sich Shredder zu verstecken sucht.

Zu jeder dieser Zeitzonen, sprich Levels, bietet Konami das passende Outfit. Von der Steinzeit-Steppe bis zum Hyper-

High-Tech-Look reicht die Bandbreite. Die Turtles begegnen aber nicht nur den zeitgemäßen Gefahren, sondern stoßen vor allem auf die gruftigen Kuttentjungs von Shredder. Noch mehr Probleme verursachen die Endgegner und die vielen Überraschungen, die die Programmierer nicht ohne Humor eingebaut haben.

Doch weder die Gags, noch die zusätzlichen Spielmodi (Zeitspiel und Kröten-Zweikampf) können darüber hinwegtäuschen, daß aus dem Konzept die Luft entweicht. Prügelei im Ninja-Look hatten wir einfach schon zu oft, und beim Anblick der Turtles werde ich auch schon ein wenig grün im Gesicht. Prügel- und Turtle-Fans können sich aber das Game getrost unter den Nagel reißen, denn schließlich ist dieser hektische Schildkröten-Eintopf gut zubereitet.

MSU

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	8
Spielaufbau.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schlägertypen

STREET FIGHTER II

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 200 (!) Mark**, Hersteller: **Capcom**, Muster von: **Fandanga, 8950 Kaufbeuren**.

Nun schlägt die Street Fighter II-Welle aus den Staaten also auch in die europäischen Haushalte. Also mal ehrlich, so ein Hit ist das Game nun auch nicht. Aber die Kiddies rennen in die Läden und kaufen wie die Wahnsinnigen ein SuperNES, nur um das Game zu spielen.

Letztendlich geht es einzig und allein darum, auf der Welt herumzureisen und anderen Leuten die Nasen einzudrücken.

Da nützt es dem Gameplay auch

„Gut Holz“!,
kann man da
▼ nur sagen



nichts, wenn es einen ganzen Haufen altbekannter und ein paar wenige neue Schlagvarianten gibt. Klar, ein Häudraufspiel macht ordentlich Spaß, aber da gibt es eine ganze Reihe anderer Spiele, die „a“tens wesentlich abwechslungsreicher in Sachen Gegner und „b“tens um einiges günstiger sind. Denn mit SFII hat Capcom vor allem eine neue Runde in Sachen Konsolen-Preise eingeläutet.

So, und nun zu den erfreulichen Dingen: Die Grafikmöglichkeiten sind durchweg ausgenutzt, und auch bei der Farbauswahl hat man sich nicht mit Mitleidmaß zufriedengegeben. Ähnlich sieht

es auch beim Sound aus. Der ist mit einer ganzen Reihe sehr gut gelungener FX-AARRGHS und -UFFFS bestückt worden. Eine ganze Latte von Schwierigkeitsgraden macht das Game für Anfänger und Cracks bestens spielbar. Zudem werden die Treffer fair und sauber gezählt, was nicht bei allen Prügelgames der Fall ist. Nur ob die Motivation bei lediglich 12 verschiedenen Gegnern lange erhalten bleibt, stelle ich an dieser Stelle dezent in Frage. Die einzige Motivation, mehr als nur alle Gegner im Pappnasen-Schwierigkeitsgrad einmal am Boden zu sehen, dürfte die Schlußsequenz sein, die erst ab Stufedrei abläuft. Fans werden begeistert sein, Unentschlossene sollten sich für'n Hunni ein anderes Prügelgame kaufen und den Rest feiern.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	10
Spielaufbau.....	8
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BUCKY O'HARE

System: **NES**, geplant für: **Super NES**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Konami**, 6000 Frankfurt a.M. 50

Trickfilmspaß aus den USA: Bucky O'Hare heißt das seltsame Kaninchen aus dem Weltraum, das mit seinen Freunden dem "Battletoad-Empire" trotzt.

Bucky ist schon was Besonderes: Er trägt nämlich einen Raumanzug, kann mit der Laserknarre umgehen und sogar reden! Als intergalaktisches Kampfkarnickel ist er im Auftrag von Konami unterwegs, um neue Welten zu erkunden, neues Leben zu entdecken! Kein Enterprise-Gesabber, bitte! Also: Bucky muß vier Planeten erkunden, wo-

Kampfkarnickel

bei er sich die Reihenfolge aussuchen kann. Jeder Planet ist nochmals in acht Spielstufen unterteilt - am Ende wartet dann jeweils der große, fiese Planetenwächter.

Bucky O'Hare ist ein rasantes Spiel. Die Hüpf- und Lauf-Animation ist unglaublich schnell, der Schwierigkeitsgrad hoch. Bucky trifft nämlich nicht nur auf die üblichen Alien-Monster, sondern muß vor allem mit den Tücken der Natur kämpfen. Sprungeinlagen auf staffettenartig vorbeirasenden Raumschiffen oder Meteoriten sind völlig normal; überraschende Lavaeruptionen knabbern an der Energieleiste. Und weres sogar schafft, den Höhlenabstieg trotz den von links und

**Kampf- ▶
karnickel**
Bucky O'Hare
auf der
Suche nach
neuen Welten
- inter-
galaktischer
Jump'n'Run-
Spaß



rechts hereinbrechenden Wasserfällen auf Antrieb zu überleben, darf sich als Spielecrack krönen lassen. Grafik und Sound passen sich in dieses sonderbare Geschehen ein. Wenn das Spiel zudem eine Spur weniger hektisch wäre, hätten auch Anfänger ihre Freude daran! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	9
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Unter fremder Sonne

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Als sich der Himmel wieder klärt, sehen sich die Männer einer neuen Welt gegenüber. Statt im heimatischen Herzogtum, steht die Burg nun in einem Talkessel, der von einer schier unüberwindlich anmutenden Bergkette umgeben ist.

Der Bedrohung durch die Goblins ist man zwar entgangen, statt dessen stehen die Krieger jetzt jedoch wilden Halbmenschen, Drachen, Höhlenbären und Dinosauriern gegenüber.

18 lange Monate schan prügeln sich die Truppen des Herzogs mit den bösen Goblins herum, als plötzlich der Himmel dunkel wird und sich ein Gewitter ungeahnten Ausmaßes anbahnt. Blitze zucken, und ein arkanartiger Wind peitscht den Regen vor sich her. Es ist, als sei das Ende der Welt gekommen.



▲ Ein ganzes Tal vall böser Biester

Ihr dürft nun vier selbstkreierte Helden auf die Suche nach Verbündeten schicken und mit der Aufgabe betrauen, in Erfahrung zu bringen, was eigentlich passiert ist. Ihr steuert die Kameraden durch ein schräg von oben dargestelltes Gelände und bedient deren Aktionen über Menüs. Höhlen und Verliese werden in 3-D dargestellt und dank Automapping verliert man nicht so schnell die Orientierung.

Euch erwartet ein Rollenspiel in bester Dungeons&Dragons-Manier, voller Monster, Magie, spannender Abenteuer und kniffliger, aber nicht zu schwerer Rätsel. Viel Rollenspielspaß für lange Abende. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Steuerung.....	9
Handlung.....	9
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



TRACK AND FIELD

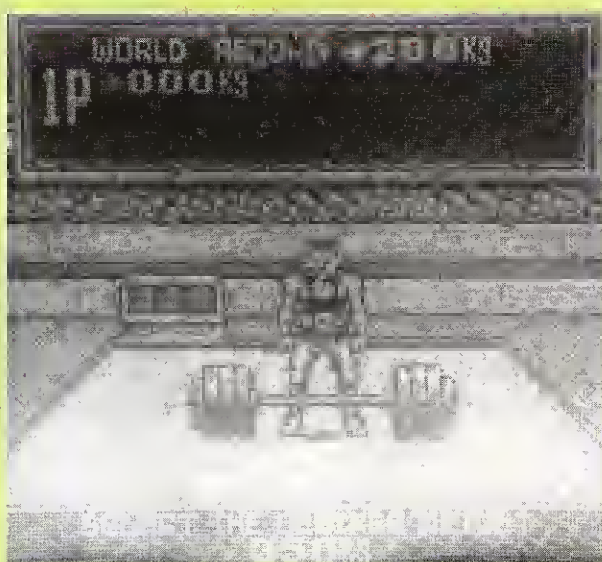
System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**.

Das Warten auf ein vernünftiges Sportspiel für den Game Boy ist nun endlich vorbei. Mit **Track and Field** hat Konami den Forderungen der Fans entsprochen. Elf Leichtathletikdisziplinen stehen auf dem Programm. Und dabei geht es ausnahmsweise nicht wie beim Automaten spiel um Qualifikation, sondern um Punkte - eben wie in jedem normalen Wettkampf.

Die Disziplinen sind sorgfältig ausgewählt, so daß es keine Mutationen wie zum Beispiel die Krampfmacher 400- und 1000-Meter-Lauf gibt. Die längsten Feuerknopftrommelfeuer sind beim 110-Meter-Hürdenlauf und beim Gewichtheben zu bewältigen.

Ansonsten hält es sich damit in Grenzen. Als weitere Disziplinen gibt es den

Elf-Kampf



▲ **Schneller, höher, weiter...**

klassischen 100-Meter-Sprint, Bogenschießen, Weit-, Stabhoch-, und Dreisprung, Schwimmen, Speer-, Diskus- und Hammerwurf.

Echte Motivation

Für Motivation ist gesorgt, weil die Zeiten und Weiten nicht per Zufall gesteuert sind, sondern ehrlich berechnet werden. Auch der wenige Sound geht in Ordnung und beginnt nicht beim dritten Spiel zu nerven.

Fazit: endlich mal ein Game-Boy-Spiel, das nicht gleich in die Ecke fliegt, wenn man es ein paar Mal gespielt hat. Die Umsetzung für die winzige Maschine bringt den Klassiker zu neuem Ruhm. Die Stiftung Doping-Test zu Track and Field: "Empfehlenswert".

CUIS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	8
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Ausgebremst

THE SPIRIT OF F1

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Palcom**, Muster von: **Konami**, **6000 Frankfurt 50**.

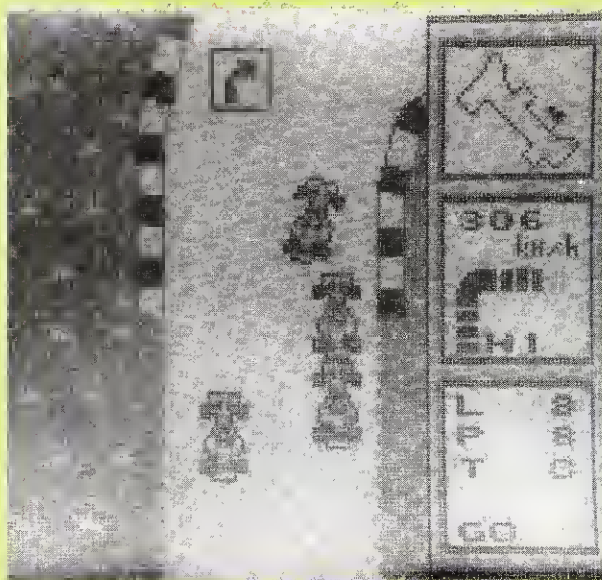
Eigentlich sieht **The Spirit of F1** auf den ersten Blick ganz vielversprechend aus: Gestartet werden darf in drei Klassen, nämlich Formel 3, Formel 3000 und Formel 1.

Drei Modi stehen in jeder Klasse zur Auswahl: freies Training, Einzelrennen oder ein Komplettdurchlauf. Auch die Wahl des Teams gestaltet sich noch ganz ansprechend, entweder fährt man mit den beiden vorgefertigten Teams für Anfänger und Profis, oder man stellt sich sein eigenes Team zusammen. Hier können dann die Eigenschaften des Fahr-

zeugs (Spoiler, Motor, Reifen, Getriebe) nach eigenen Wünschen eingestellt werden. Danach geht es auf die Strecke - und mit dem Spielspaß rapide bergab...

Gegen die Vogelperspektive ist an sich nichts einzuwenden, allerdings scrollt die ganze Strecke überwiegend diagonal oder von oben nach unten und macht von Zeit zu Zeit mal einen mehr oder weniger starken Knick. Nicht unbedingt die

▼ **Radau in grau**



realistischste Perspektive, aber das ist nicht weiter tragisch, verhält sich doch das Fahrzeug auch nicht unbedingt realistisch: Bremsen besitzt es keine, wer zu schnell ist, nimmt eben einfach den Fuß vom Gas, schaltet runter oder benutzt Grünstreifen oder Leitplanke als Bremse. Den Rest der Zeit verbringt man mit dem Versuch, das Fahrzeug auf der Strecke zu halten, was durch die miese Steuerung zu einer wahren Herausforderung wird. (Außer in den beiden kleinen Klassen - dort kämpft man eher gegen den Schlaf.) Eventuell vorhandene Gegner können ganz einfach "überfahren" werden, eine Kollisionsabfrage gibt es an dieser Stelle nicht.

Und wofür die ganze Hektik? Diese Frage bleibt unbeantwortet.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	5
Sound.....	6
Spielablauf.....	3
Motivation.....	4
Gesamtnote.....	4

»MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG LEMMINGS (Mega Drive)

Test in: ASM 4/91, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sega/Pyggnosis, Mustervon: Hersteller.

Oh, no! Jetzt treiben die Lemmings auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen. Das Spielprinzip wurde nahezu unverändert vom Amiga übernommen. Alles dreht sich um kleine, grünhaarige Lemmings, die sich auf ihrer Wanderschaft wohl etwas verlaufen haben. Ihr müßt nun diesen Tierchen helfen, beil den Ausgang zu erreichen. Der Weg dorthin ist allerdings lang und steinig, da zahllose Abgründe und Fallen lauern. Leider sind diese Geschöpfe nicht sonderlich intelligent und rennen bisweilen blindlings in ihr Verderben. Dennoch sind unsere Lemmings den Gefahren nicht schutzlos ausgeliefert, da sie auf Euren Befehl bestimmte Fähigkeiten entwickeln. Diese Spezial-Lemmings können dann klettern, graben und sogar Brücken bauen.

Die Umsetzung auf die Konsole ist überraschend gut gelungen. Auch auf dem Mega Drive sind die Animationen und Hintergrundgrafiken recht ansehnlich. Zudem verfügt diese Version über satte 200 Level. Ein kleines Meisterwerk ist die Steuerung. Pessimisten, die glauben, daß Lemmings ohne Maus nicht spielbar sei, sollten sich das Game mal ansehen. Ich vermisste das digitale Nagetier nicht. Zum Schluß noch ein wenig Kritik: Soundmäßig ist auf dem Sega nicht viel los. Die Musik und die Digi-Effekte klangen auf dem Amiga einfach besser. Aber diese Mängel können nichts daran ändern, daß Lemmings auch auf dem Mega Drive wie eine Bombe einschlagen wird. Let's go!

mkl



▲ Dumm, hilflos, aber süß: Die Lemmings

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

66 GameBoy Spiele



Facts, Details und Praxistips

**Die unentbehrliche
Einkaufshilfe.
Fakten und
Einstiegetips zu
66 Game Boy-Modulen.
Vom Sportspiel
bis zum Adventure!
DAS Buch
für den Game Boy-Fan.
DM 29,80**

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

KONVERTIERUNG AYRTON SENNAS SUPER MONACO GP II (Mega Drive)

Test in: ASM 9/92, Hersteller: Sega, empf. VK-Preis: 120 Mark, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jau! Endlich einmal ein 16-Bitter-Rennspiel, das so rasant wie die Realität ist. Die Mega-Drive-Version von Ayrton Senna's Super Monaco GP II hat mit dem Master-System-Game gleichen Namens soviel gemeinsam, wie ein Ferrari Testarossa mit Martins schwarzem Seat (siehe Insider ASM 8/92).

Kommen wir erstmal zum Herausragenden: Die Geschwindigkeit. AS-SMGPII ist wohl das zur Zeit schnellste Konsolen-Game, das sich die Formel 1 auf die Fahnen geschrieben hat. Bis man zum Beispiel merkt, daß da eine

Schikane kommt, liegt sie auch schon einen halben Kilometer hinter einem. Die Kurse sind fast mit den Originalen identisch - einschließlich der Hinterwälder- und -kurven (sogar die Namen).

Beim Sound hat man für so ein gutes Gameplay zwar ein wenig geschuldet, aber es reicht immer noch aus, um die Lautstärke ein wenig über das Familie-und-Nachbarn-sind-extrem-genervt-Niveau zu heben.



Realistische Grafik: Ein toller Rennspaß

Mentis sind reichlich vorhanden. Von der kompletten Tournee bis zum Rivalen-Rennen von Phoenix bis Adelaide, von Sonnenschein bis Regen.

Schaltgetriebe, von bis von bis von bis. (einfach zuviel). Zudem sind Kollisionsabfrage und Steuerung fantastisch präzise.

Für Rennfans dürfte es eigentlich nur zwei Nachteile geben: Zum einen sind nur 16 Fahrer am Start, und zum anderen fehlen die Abstimmungsmöglichkeiten (Getriebe, Spoiler, Reifen).

Leute, Arcade-Action vom Feinsten, selbst wenn davon eine Menge vom Vorgänger so gut wie unmodifiziert übernommen worden ist.

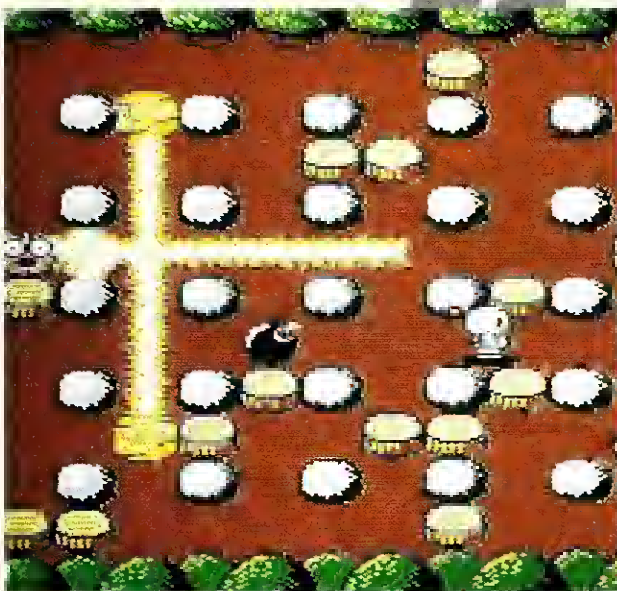
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	8
Spielablauf.....	10
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«

KONVERTIERUNG DYNABLASTER (NES)



▲ Dynablast - oder wie ich lernte die Bombe zu lieben

Test in: ASM 12/90, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Hudson Soft, Japan, Muster von: Hudson Soft, 2000 Hamburg.

Langhaarige Bombenleger sind out, kleinwüchsige "Bomberman" mit Motorradhelmen sind in! Die schwarzhumorige Spielidee von Hudson Soft sorgte bereits vor zwei Jahren für Furore, als sich die halbe Redaktion vor der PC-Engine versammelte und sich dort gegenseitig in die Luft sprengte. Wirklich ein Heiden Spaß:

Jeder Bomberman kann auf dem mit Mauern durchsetzten Spielfeld Bomben legen, die nach kurzer Zeit explodieren und ihre todbringenden Feuerstöße durch die Gänge schicken.

Aufgemotzt mit einigen Extras, die die Bombenintervalle verkürzen, den Feuerstoß vergrößern oder sogar Fernzünder ermöglichen, war das Game eine Gaudi ohne Ende. In der erweiterten Version, die nun für das NES umgesetzt wurde, ist auch ein Einzelspiel in 48 Levels möglich. Der

Bomberman muß hierbei alle Gegner vernichten und dann das Ausgangstürchen freisprengen.

Spaßiger ist das Game aber immer noch im Zwei- oder gar Drei-Spieler-Modus (leider nicht mehr zu viert!), denn hier geht's richtig destruktiv zur Sache. Da lacht das Herz, wenn man zu zweit den dritten Mitspieler zwischen zwei Bomben eingeklemmt hat - und peng! In solchen Momenten fällt nicht einmal die blutleere Grafik unangenehm auf.

msu



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	4
Sound.....	7
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

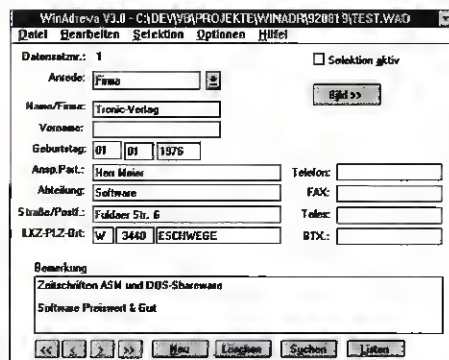
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je

DM 49,-



WinAdreva 3.0 komplett

Die Adressverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

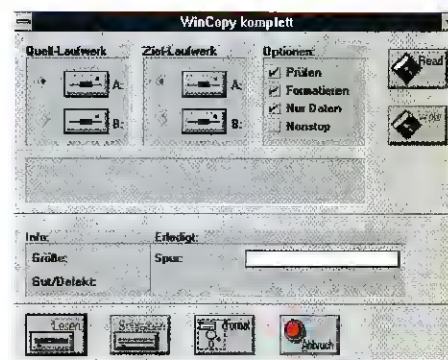
- Datenimport und -export
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- dBase*-kompatible Datenbank



WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten



WinCopy komplett

neu!

Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

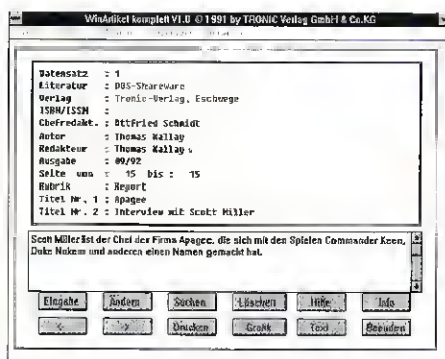
- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

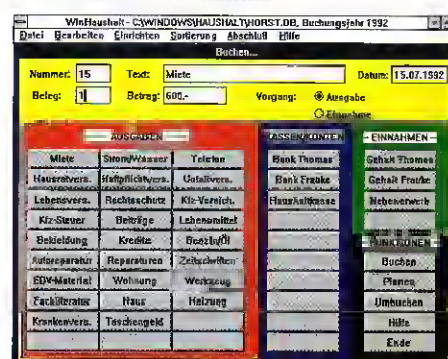
- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)



WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank



WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich

Die Win-komplett-Serie

Die Win-komplett-Produkte laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tale Corp.



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- ☐ WinAdreva 3.0 komplett
- ☐ WinVideo komplett
- ☐ WinCopy komplett
- ☐ WinPhila komplett
- ☐ WinArtikel komplett
- ☐ WinHaushalt komplett

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Bille einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

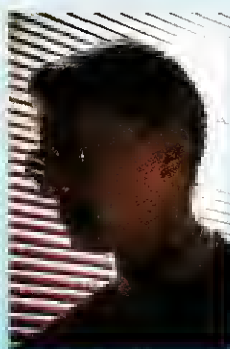
Ich zahle

☐ per Nachnahme ☐ per Verrechnungsscheck

Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4,- (Inland) bzw. DM 6,- (Ausland)



Halla Freaks! Die nachalympischen Wehen setzen ein: Seibu hat das alympische Fußballturnier zum TV-Spiel gemacht. Ob dieses Game aber je das Licht einer Kantsale erblicken wird, ist zweifelhaft. Größere Chancen hat da schon Kanamis Bucky O'Hare, der sicher seinen Weg zum Super NES finden wird. Und natürlich das neueste Ballerspiel von SNK, ist es doch ein Nea-Geo-Madul. Bei der Qualität der neuen Kantsalen ist es ja auch kein Wunder, daß die Umsetzungen nicht mehr lange auf sich warten lassen, sind die Kantsalen doch fast schon automatenkompatibel. Also denn, auf ins Spielvergnügen!



So ganz stimmt diese Behauptung natürlich nicht. Schließlich gibt es eine Fülle von aufwendigen, hydraulisch gesteuerten Komplettgeräten, deren Technik bislang einzigartig ist. Bei einem Spiel wie Olympic Soccer 92 mußte der Hersteller Seibu aber nur eine Platine in der Größe eines normalen PC-Motherboards basteln. Dafür kann das Teil aber eine ganze Menge: Bis zu vier Spieler tummeln sich auf dem Platz, um die Olympiamannschaft ihrer Wahl ins Finale zu führen. Die Wahl ist aber eigentlich keine, denn nur die deut-

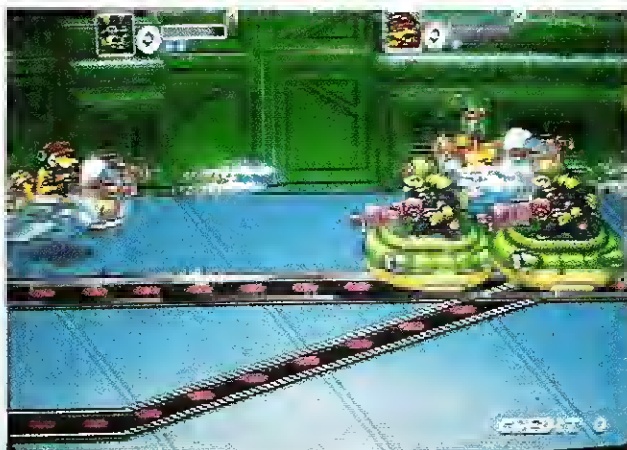


▲ Olympiareifer Fußball von Seibu

sche Mannschaft beherrscht Angriff und Verteidigung perfekt. Spektakuläre Fallrückzieher und Lattenschüsse sind da dank dem Powermeter keine Seltenheit. Von Amateuren à la Olympia keine Spur. Warum auch? Größte Gemeinsamkeit mit dem realen Background hat eh nur der Titel. Ansonsten ist dieses Game einfach spaßig und unterhaltsam. Der Zweck heiligt eben die Mittel!

Ein nervenaufreibendes Baller-Konzentrat aus *R-Type* und *Turrican* bringt





▲ Bucky O'Hare
im Autoscooter

SNK auf den Markt. **Andro Dunos** ist der Titel des horizontalen Non-Stop-Ballerspiels. Das Leben im Weltenraum ist hart, besonders dann, wenn man mit einem Schiff gegen tausend andere kämpft.

Der Baller-Klon

Nur das Aufsammeln der Power-Ups macht die Waffen größer und mächtiger. Dazu noch die vier Special-Features zum Großreinemachen auf dem Screen, und schon könnte ein Level geschafft sein. Die Feinde präsentieren sich in enormen Größen: Mal drehend, mal in Wellen,

aber immer verdammt gefährlich. Hinzu kommen auch noch die Festungen, die in den Höhlen vernichtendes Höllenfeuer produzieren. Neuerungen im Spielablauf: Fehlanzeige. Andro Dunos ist eben nicht mehr und nicht weniger als ein gut durchgestyltes, Reflexe forderndes Ballerspiel im klassischen Weltraum-Look. Für Fans!

Das Kampfkarnickel

Weltraumspaß ganz anders bringt Kōnami auf den Schirm. Bucky O'Hare heißt das laserbewehrte Kampfkarnickel aus dem All, daß mit seinen drei Freunden (also bis zu drei Mitspielern) dem Toad-Empire trotzt. Soviel zu den Gemein-



▲ Ekliges bei Andro Dunos

samkeiten mit der NES-Fassung. Denn statt der niedlichen Kaninchen-Hüpferei muß Bucky jetzt heftigst ballern. Acht Levels muß seine Crew gegen die Toads durchstehen, unterbrochen nur von Trickfilmsequenzen mit Sprachausgabe, die die Story weiterspinnen. Sehenswert! Ansonsten geht es gut ab. Drei Waffen stehen pro Charakter zur Wahl, um die Toads ins Jenseits zu schicken und ihre Fallen auszuschalten. Bei Konami heißt das: Cartoon-Grafiken vom Feinsten, verschwenderisch große Figuren und gar gigantische Raumschiffe im Super-Soft-Scrolling. Gute Reflexe und Geschicklichkeit sind gleichermaßen gefragt, um in den Genuß all dieser Augenweiden zu kommen. Und ein paar Fünfer müssen schon sein, soll das Spektakel bis zum Ende ausgekostet werden. Dennoch: Da ist kein Heiermann verschwendet! ■

Die Battletoads sind ▼
fies drauf



ABC EFTZT!

136
SEITEN

**Nur
7,80
DM**



**... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ● ● ● ● ●

Gesammelte Werke ASM 10/92

Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
3-D Mania	08/92	109	Preview	Clouds Of Xen	09/92	48	Preview	Ghost Battle (ST)	01/92	112	Konv.	Manager	02/92	104	Flop
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	Clutch Hunter (GG)				Global Conquest	08/92	113	Strategie	Mahd e Madness (GB)	03/92	128	Action
A320 Airbus	03/92	50	Simulation	Commander Keen - Aliens etc...	05/92	17	Action	Global Effect	05/92	106	Simulation	Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
A320 Airbus	08/92	117	Konv.	Conflict Korea	08/92	105	Strategie	Go Simulator	05/92	62	Strategie	Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.	Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure	* Gobliins	04/92	62	Strategie	Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
* A-Train	08/92	111	Strategie	* Conquistador	01/92	69	Strategie	* Gods (PC)	01/92	70	Preview	Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
A.G.E.	06/92	38	Action	Corvette 2R I Challenge (NES)	07/92	127	Simulation	* Gods (Archimedes)	02/92	112	Konv.	Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
A.T.A.C.	09/92	102	Preview	Cover Girl (C64)	06/92	110	Simulation	* Gods (Archimedes)	03/92	15	Konv.	Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure	Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation	Golden Age II (MD)	05/92	117	Action	Mega Man (PC)	07/92	45	Konv.
* Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action	Crazy Cars 3	08/92	25	Action	Golden Eagle	03/92	42	Action	* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview	Creators 2, Torture Trouble	08/92	49	Action	Gomola (MD)	02/92	116	Action	Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation	Crime City	04/92	42	Adventure	* Grand Prix	03/92	52	Simulation	Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Addams Family (GB)	03/92	127	Action	Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie	Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation	Mercenary III	05/92	34	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	Cruise For a Corpse (ST)	02/92	105	Konv.	Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.	Merx (MD)	01/92	136	Action
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.	Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Griffin (GG)	04/92	133	Action	Metroid II (GB)	03/92	127	Action
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action	Curse of Enchantia	08/92	55	Preview	Guardians	02/92	42	Action	Microcosm	08/92	17	Preview
Adventure Island (SE)	04/92	120	Action	D-Force (SF)	04/92	120	Action	Guest	06/92	52	Preview	Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Agony	06/92	46	Action	D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport	Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport	Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Air Bucks	08/92	110	Preview	D/Generation	06/92	37	Action	* Hard Ball III	08/92	100	Sport	Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Air Bucks	09/92	104	Simulation	Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.	Mig-29 M (ST)	01/92	108	Konv.
Alcairaz	06/92	39	Action	Darlands	07/92	65	Preview	Hard Nova (ST)	01/92	109	Konv.	Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Alcairaz (ST)	07/92	42	Konv.	* Darkseed	06/92	50	Darkseed	Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure	Mig-29M (Arch)	03/92	102	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	Das Erbe	02/92	48	Preview	* Harlequin	04/92	39	Action	Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.	* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures	Harlequin (ST)	07/92	43	Konv.	Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Alien Storm (S&A)	02/92	129	Action	Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.	Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.	Deathbringer	02/92	36	Action	Heimdal	02/92	10	Adventure	Millennia (PC)	05/92	45	Action
Alisa Dragon (MD)	08/92	146	Action	Decap Attack (MD)	01/92	126	Action	Heimdal (ST)	05/92	52	Konv.	Millennia (PC)	08/92	16	Konv.
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	Deliverance	06/92	40	Preview	Heimdal (PC)	07/92	62	Konv.	Minowas (PC)	08/92	106	Konv.
Amber Star	03/92	38	Adventure	Deliverance	07/92	34	Action	Hero Quest II	08/92+	54	Preview	Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Amberstar (Amiga I MB)	06/92	58	Konv.	Demon Blue	08/92	46	Action	Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation	Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
Amnics	01/92	17	Action	Der Palatiner	06/92	104	Preview	Herzog Wilhelm	03/92	33	Strategie	* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
* Another World	03/92	8	Action	* Der Palatiner	07/92	109	Strategie	Hecuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview	Monkey Island II	01/92	36	Preview
Another World (PC)	07/92	43	Konv.	Desert Strike (MG)	06/92	118	Action	Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie	* Monkey Isl and II	02/92	6	Adventure
Apache Blighi	07/92	44	Action	Devil Crash (MD)	01/92	136	Action	Home Alone (GB)	01/92	144	Action	Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
* Apphia	01/92	30	Action	Devilish (MG)	07/92	131	Konv.	Hook	03/92	53	Adventure	Moonfall	02/92	36	Action
Aquavertura	09/92	23	Action	Devilish (MG)	03/92	50	Action	Hook (GB)	08/92	151	Action	Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Arade Smash His (SM)	09/92	131	Action	Devilish (MG)	08/92	37	Action	Hostile Breed	07/92	30	Action	Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport	* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.	Hot Rubber	05/92	59	Sport	Moonside	03/92	66	Action
Arctus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action	Hoversprint	06/92	44	Action	Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Are we there yet?	03/92	56	Strategie	Double Dragon III	02/92	49	Action	Hudson Hawk	03/92	44	Action	Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
Art Alive (GB)	06/92	127	Education	Double Drizzle - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation	Humans	05/92	66	Preview	* Myh	05/92	28	Action
Ashes of Empire	05/92	50	Preview	Double Mind	04/92	61	Strategie	* Humans	07/92	45	Action	Nail 'N Scale (GB)	07/92	129	Action
Ashes of Empire	07/92	106	Strategie	Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure	Humpler (ST)	01/92	118	Konv.	NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.	Dragon Fighter	02/92	34	Action	Inca	08/92	54	Preview	Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Attack o.t Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action	Drakken (SF)	05/92	127	Action	* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure	Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Awesome Golf (AL)	02/92	121	Sport	Drift	07/92	105	Preview	Indy Heat	05/92	58	Sport	Nightshade (NES)	09/92	124	Action
Ayrtton Senna s.S.M.G.P.I. (SM)	09/92	132	Simulation	* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action	* Ishtar	07/92	58	Adventure	No gates Glory	03/92	42	Strategie
Baby Jo	01/92	76	Action	* Dune	07/92	6	Adventure	* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.	No need of Prize	07/92	100	Preview
Bambuzle	09/92	96	Strategie	Dylan Dog	08/92	126	Action	Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport	Nobby the Aardvark	08/92	48	Preview
Barbarian II	02/92	46	Action	Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.	Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport	Nova 9	01/92	68	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.	* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie	Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview	* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Bargan Attack	07/92	64	Adventure	Earl Weaver Baseball III	02/92	32	Sport	Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport	Ods	01/92	74	Oldie
Batman 2	08/92	150	Action	Eco Quest - The Search for...	05/92	48	Adventure	James Pond (Arch)	03/92	112	Konv.	Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Batman Returns (AL)	09/92	128	Action	El Viento (MD)	01/92	126	Action	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action	Ork	05/92	16	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	Elvira	03/92	41	Action	Jim Power	06/92	42	Preview	Ork Run Europa	01/92	46	Action
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.	Elvira (64)	03/92	108	Konv.	* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action	Ork Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action	Elvira (PC)	03/92	110	Konv.	Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action	Pacific Island (SF)	09/92	97	Konv.
BCKID	09/92	18	Preview	Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure	* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport	Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action	Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.	John Barnes European Football	09/92	95	Sport	Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Beeljuice	06/92	42	Action	Elvira II (Amiga I MB)	06/92	58	Konv.	John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.	Paperboy 2 (SF)	09/92	130	Action
Beeljuice (GB)	04/92	124	Action	Epic	07/92	32	Action	John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport	Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Bill Elliott's Challenge	01/92	56	Sport	* Epic (PC)	08/92	21	Konv.	Kabuki (MD)	02/92	130	Action	* Parasol Stars	07/92	36	Action
Bill Elliott's NASCAR... (GB)	05/92	125	Simulation	Epic (ST)	08/92	21	Konv.	Kaiser	02/92	159	Strategie	Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation	* Eternam	05/92	46	Adventure	KB	09/92	49	Preview	Pegasus	01/92	40	Action
Black Crypt	05/92	39	Adventure	European Championship 1992	09/92	94	Sport	Kick Off (NES)	05/92	126	Sport	* Perfect General	06/92	105	Strategie
* Black Gold	01/92	42	Strategie	European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview	Kid Chameleon (MG)	05/92	111	Action	Personal Organizer	02/92	136	Tool
Black Sect	06/92	62	Preview	European Football Champ	09/92	94	Sport	Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action	PGA Tour Golf (SF)	09/92	137	Konv.
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.	Exile (C64)	02/92	111	Konv.	Killerball	04/92	39	Action	Pinball Dreams	04/92	30	Action
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action	Exile (MG)	06/92	122	Action	Knights of the Sky (Amiga)	04/92	44	Adventure	* Pinball Jam (AL)	09/92	127	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.	Exodus 3010	02/92	50	Strategie	Knights of the Sky (ST)	02/92	108	Konv.	Pin Fighter (SF)	06/92	134	Action
* Booby (PC)	02/92	107	Konv.	Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.	Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.	Pin Fighter (64)	03/92	106	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie	* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure	Krusty's Super Fun House (MD)	09/92	126	Action	Pin-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Brain Alliance (64)	03/92	106	Konv.	F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation	Krusty's Super Fun House (SF)	09/92	126	Action	Pitfighter	01/92	31	Sport
Brain Bender (GB)	03/92	150	Action	F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation	King of the Hill (AL)	08/92	146	Action	Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
Beaver Romeo Delta	09/92	114	Flop	F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action	Kunichan (GG)	06/92	121	Action	* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
Brides of Dracula	06/92	40	Action	FI-Cross (MG)	04/92	129	Action	Kyrix	07/92	110	Strategie	* Plan 9 from Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action	Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie	Kyria	05/92	38	Preview	Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport	Fallen 3.0	04/92	102	Simulation	L'Empereur	08/92	112	Strategie	Playroom	05/92	136	Education
Bugbomber	01/92	28	Action	Fantastic Voyage	04/92	16	Action	Laffer Utilities	03/92	44	Tool	Police (Nes) III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action	Fascination	03/92	37	Adventure	Laser Squad	07/92	107	Preview	Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.	Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action	Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.	Populous 2 (ST)	05/92	65	Konv.
Bullseye Lakers (MD)	09/92	129	Sport	Fighter Command	02/92	17	Strategie	Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.	* Populous II	02/92	15	Strategie
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.	Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation	Laura Bow II	06/92	59	Preview	Power Blade (NES)	02/92	124	Action
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action	Final Blow	01/92	32	Sport	* Laura Bow II - The Dagger of...	09/92	6	Adventure	Prenter	08/92	15	Preview
California Games	07/92	99	Oldie	* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure	Leander (ST)	07/92	42	Konv.	Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview	* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure	* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure	Pro Football (SF)	05/92	126	Sport
Carle Strike	08/92	104	Strategie	Final Fight (ST)	01/92	120	Konv.	* Legend	07/92	54	Adventure	Project X	08/92	50	Action
Casino (AL)	07/92	124	Strategie	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	Legend of a fantas... (MG)	06/92	122	Action	Prophecy of the Shadow	09/92	47	Adventure
* Castlevania II (NES)	06/92	120	Action	Final Fox	07/92	101									

Hit/Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	05/92	58	Action
Robocop	09/92	100	Strategie
Roboport (Amiga)	09/92	100	Konv.
Robotron 2084 (AL)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	05/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Rome	09/92	51	Preview
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Rum Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
Scrapyard Dog (AL)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow of the Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (PC)	03/92	48	Konv.
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* SimAnt	03/92	53	Simulation
Simani (Amiga)	07/92	115	Konv.
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Soccer Mania	09/92	136	Sport
Sol-Flare (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Spacemax	05/92	104	Simulation
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Special Forces (AL)	06/92	107	Konv.
* Speedin' II (MD)	02/92	127	Action

Hit/Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spike in Transylvania	08/92	24	Action
Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
Star Saber (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MG)	07/92	122	Action
Steel Talons (AL)	09/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stone Age	07/92	111	Strategie
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (ST)	02/92	105	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Strike Commander	09/92	14	Preview
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SF)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
Super Boffa (AL)	09/92	125	Strategie
* Super Contra (SF)	05/92	114	Action
Super E.D.R. (SF)	04/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SF)	05/92	111	Sport
* Super Ghosts n' Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hinchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MG)	07/92	121	Sport
Super Skewer (AL)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Supashi 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage Mutant Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage Mutant Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Addams Family (SF)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	55	Adventure
The Bullwinkle (GG)	04/92	123	Action
The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
The Card Lewis Challenge	08/92	105	Preview
The Card Lewis Chal. (Amiga)	09/92	92	Konv.

Hit/Titel	Ausg.	S.	Rubrik
The Card Lewis Challenge	09/92	92	Sport
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Legacy	09/92	52	Preview
The Legend of Xardion (SF)	09/92	130	Action
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
The Terminator (MD)	09/92	134	Action
The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Theatre of War	09/92	107	Simulation
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thriller Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Bomer	02/92	16	Action
Thunderhawk (ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (ST)	01/92	116	Konv.
Tio Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titantic Minsky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
Toke On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (AL)	06/92	134	Konv.
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Treasure Trove	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MG)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turrican II (GB)	05/92	124	Action
Turrican II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
U.G.H.	06/92	41	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.

Hit/Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Underline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	58	Preview
Vengeance of Excalibur	01/92	70	Adventure
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
Volfed (64)	03/92	107	Konv.
Volfed (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfed (ST)	05/92	36	Konv.
Volfed (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gutzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Whem in Timois... (MG)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wimbledon (SH)	09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations	05/92	55	Simulation
Winter Camp	09/92	16	Action
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wizard & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizard	08/92	22	Preview
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	05/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SF)	05/92	118	Sport
Xenon 2 Megabliss (MD)	09/92	138	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Yogi's Big Clean Up	07/92	61	Action
Yoshi (GB)	09/92	136	Action
Zarch	09/92	88	Oldie
Zool	07/92	47	Preview
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation

Legende:

Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicom / Super NES
GB = Game Boy
GG = Game Gear
AL = Atari AL
EN = PC Engine

GEWINNER

Cool Croc Twins (Entertainment International, ASM 8/92) Die richtige Antwort mußte lauten: Nein.

1.-10. Preis (Das "Cool Croc" Outfit)
Cristian Rothaug, D-6730 Neustadt/Wstr
Jürgen Schrampf, A-3770 Ybbs/Donau
Antje Frätre, D-2307 Strande
Kevin Werdelmann, D-4630 Bochum 1
Matthias Vogt, D-6900 Heidelberg
Markus Welte, D-7600 Offenburg
Benjamin Kuretschka, D-7034 Gärtringen
Marcus v. d. Linden, D-4200 Oberhausen
Bernd Störzer, D-6700 Ludwigshafen 27
Norbert Neumann, D-5200 Siegburg

11.-30. Preis (Je einmal das "Cool Croc Twin" Game)
Klaus Leiner, D-6660 Zweibrücken
Matthias Schalk, D-3008 Garbsen 9
Mark Rychter, D-7850 Lörrach
Matthias Wohlgenuth, CH-8633 Wolfhausen
Dirk Schneider, D-6470 Büdingen
Christian Koch, D-6680 Neunkirchen
Frank Lütjeharms, D-3440 Eschwege
Nando Rohner-Hungerbühler, CH-4058 Basel
Roman Blasser, D-8901 Gablingen
Jürg Hober, CH-8756 Mittlodi
Oliver Schmitt, D-6633 Wadgassen
Marcus Rohnen, D-4060 Vieren 12

Heiko Kursawe, D-4806 Werther
Sascha Bonkel, D-6100 Darmstadt 12
Marc Rene Wawrin, D-6901 Lampenhain
Ulrich von Ehrenberg, GH-4132 Multenz
Norbert Linz, D-8500 Nürnberg 20
Wolfgang M. Beschoner, D-3558 Frankenberg / Eder
Matthias Becker, D-2000 Hamburg 74
Marc Blasig, D-8060 Dachau

Flughafen Live (Impressions, ASM 8/92) Die richtige Antwort mußte lauten: 100 000 Dollar

1. Preis (Besichtigung der Frankfurter Flughafens)
M. Oeswein, D-8200 Rosenheim

2.-10. Preis (Je einmal das Spiel Air Bucks)
Matthias Gischke, D-3000 Hannover 1
Edward Gisch, A-7141 Podersdorf
Dirk Sperber, D-2121 Lüdershausen
Markus Telzerow, D-5800 Hagen 1
Holger Hilbig, D-6395 Weilrod 8
Rene Woldmann, D-2520 Rostock 22
Thorsten Redeker, O-4400 Münster 47
Rene Kukawka, O-1919 Kyritz
Rolf Spycer, CH-3097 Liebfeld

The perfect General ASM Special 16 & ASM 7/92 (Ubi Soft Wettbewerb) Die richtige Antwort lautete: "Perfect General"

1. Preis (ein Wochenende für zwei Personen in Euro Disney):
Joachim König, D-4420 Coesfeld

2. Preis (einen Gameboy):
Matthias Wagner, D-1000 Berlin 28

3. Preis (ein Spielepaket von Ubi Soft):
Bernd Junkersfeld, D-5200 Siegburg

4.-20. Preis (je ein Spiel von Ubi Soft):
Burkhard Bublitz, D-2400 Lübeck 1,
Daniel Wolf, D-6492 Simmtal 1,
Albert Birkicht, Postfach 1500, D-5300 Bonn 1,
Markus Kurth, D-1000 Berlin 42,
Henning Melfi, D-3255 Hülse
Peter Schonlau, D-4790 Paderborn
Karsten Lindenmaier, D-6270 Idstein 2
Patrick Schleebeker, D-6108 Weiterstadt
Timo Klages, D-3450 Holzminden
Marco Gersemey, D-5900 Siegen
Fabian Mätzing, D-1000 Berlin 20
B. Behnsch, D-4100 Duisburg 18
Helmut Krasenbrink, D-4400 Münster
Judith Westerhoff, D-6140 Bensheim 8
Reiner Gegenfurter, D-8351 Mariaposching
Stefan Wegmann, CH-8706 Meilen
Robert Jung, D-8898 Schrobhausen



Generalkarte



1000
PLAYSOFT STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Kotzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 1B c, 1000 Berlin 65, Tel.: (03) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.

DIE NEUESTEN HEFTE...



AB 9. OKTOBER...



NR. 17

SEIT 4. SEPTEMBER



NR. 2

AB 30. OKTOBER...

...AN EUREM KIOSK!!!

Inserentenverzeichnis

ABC SOFT	58/57	FUNTASTIC	63	LYNX-VERSAND OESTREICH	119	SOFTSALE	51
ARBIROSOFT	77	FUNNY SOFTWARE	35, 129	MAXION	103	SOFT & SOUND	31
BACHLER	33	GROSS ELECTRONIC	79	MICROPROSE	15, 17, 19, 25, 49, 107	SOFTWARE 2000	21
BOMICO	148	HARTUNG-SPIELE	45, 47	MULTI MEDIA SOFT	115	TRONIC-VERLAG	37, 43, 48
CDV	115	HEIDAK	28/29	OKAYSOFT	103		54, 72, 85, 87, 101, 111, 123, 137, 139, 141, 146
COMP. SHOPPER SHOW	69	ICP-VERLAG	61	PHILIPP MORRIS	2	UNITED	97, 147
DARK HOUSE COMICS	81	JOYSOFT	67	RUSHWARE	11	U.S. GOLD	91
DIF GAME VERLAG	119	KAISERSTÜHLER	116	SKYLINE	55	WIAL	40/41
DYNATEX	105	KARSOFT	71	SCHNEIDER	53	WUPPERSOFT	118
ELECTRONIC LAND	114	KONAMI	13	SOFT CONCEPT	118		
EXPERT SOFTWARE	117	LIFESTYLE	59, 83	SOFTPOWER	114		
FANDANGO	117	LIFETIMFS	117	SOFTSALE	51		

FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Homburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)BB0111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Horzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Horzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE 8YTE, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 4B, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCON SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EURO SYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA SOFT, Carl-Bortelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch Str. 1, 4703 Rönen, Tel.: (02383) 69 0.
UFTIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544.
POWER STATION RECORDS, Nokotennussstr. 2, 4050 München Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607 0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 7D, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI OFFENKAMP COMPUTER SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. B6, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) B1981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. B - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gattesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterboch, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strohlenberger Str. 1250, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703 99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Bobenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050 0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ehlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang Str. 21, 8859 Söding.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitzstr. 2B, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Hanlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O 1000
COMPUTER ZENTRUM, Grassestr. 13, 1260 Strausberg.

O 2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O 4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O 8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gölziser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

26.11 in der ...

BYE & BUY

► THE NEXT ...



▲ Achten Sie auf dieses Zeichen:
ASM Titel 11/92

Ahoi! Du bist soeben am ultimativen Ende dieser Ausgabe angekommen. Jetzt ganz ruhig sitzenbleiben, am 9. Oktober Mutter, Freundin, kleinen Bruder oder Ehefrau zum Kiosk schicken, die neue ASM 11/92 (und nur die) holen lassen, das Werk unter die Oktoberausgabe schieben und fröhlich weiterblättern. Sind wir nicht dick, Momm?

Aber was ist in unserem dichtgeknüpften Informationsnetz hängengeblieben? Ein fetter Fisch ist sicher der Bericht über die wichtigste Messe in Europa - eben die ECTS. Die Angeltour zu Cocktail Vision bescherte uns gleich zwei dicke Brocken in Form vom Ween-Adventure und Goblins II, ob wir nur diesen Fong an Land kriegen oder sogar noch zwei Hechte mehr im Keschter haben, ist noch nicht klar - versprochen, wir kämpfen noch. Sicher ins Netz ist uns Course of Enchantio und Premiere von Core gegangen. Einem Touchkurs im Profibecken verdanken wir Einblick in die Simulationen, von denen PC- und Amigo-Besitzer in den nächsten Jahren nur träumen können. Am Haken hängen auch die Bitmap Brothers mit Chaos Engine. Mit Fro-

gen gelöchert sprang uns Popgröße Rick Wokeman freiwillig auf Deck der "MS ASM". Die Lademarken ignorierend, den Zoll umschiffend und der Wasserpolizei im Ne-bel entkommen - voll bis unter den Süllrand

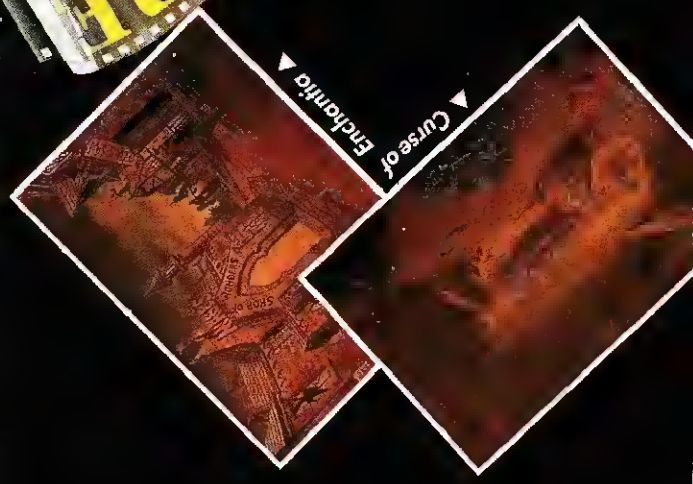
laufen wir die Kioske und Briefkästen an. Okay, Du willst noch mehr? Kannst Du haben! Wilde Wettbewerbe, fettes Feedback, soustarker Secret Service, rassige Reportagen und einen schweren Sack mit ASM-Überraschungen, aus dem wir leider dieses Foto mit dem freundlichen Abenteuer-Team verloren haben. Mehr dazu in der 11/92.



Als dann, Petri Heil



▲ "Mehr wird nicht verraten"



11.92

ASM

**FÜR
6,60 DM?**

KLARO

★!★

**DAS
ASM
KURZ
ABO**

**6x ASM
für ein
halbes Jahr!**

Widerrufsrecht:
Abo Vereinbarungen können inner-
halb einer Woche beim Tronic-Ver-
lag, Postfach 870, 3440 Eschwege,
schriftlich widerrufen werden. Zur
Wahrung der Frist genügt die recht-
zeitige Absendung des Widerrufs.

**aktuelle
software
markt
SPECIAL**

LOSUNGEN:
• INDIANA JONES 3
• ULTIMA VATERWOLF
• DARKSEEL
• ULTIMA 7
• EVRIRA 2

**POSTER:
INDY 4**

ASM

GRATIS

(gegen frankierten Rück-
umschlag mit SERVICE-
SCHEIN) GUT-
nur per Abo
erhältlich



**D
E
S
H
A
L
B**

ASM -
6x für ein halbes,
12 x für ein
Jahr!

**100 %
PREISWERT**

**100 %
SCHNELL**

**100 %
KOMPLETT**

ABO

Wenn Sie
ASM abonnieren,
sparen Sie gegen-
über dem Einzel-
kauf einen Batzen
Geld! Das Porto
übernehmen selbst-
verständlich wir.

Wenn Sie ASM
abonnieren, be-
kommen Sie ASM
noch vor dem
offiziellen Er-
scheinungstermin -
früher als Ihre
Nachbarn.

Wenn Sie ASM
abonnieren, ver-
passen Sie mit
Sicherheit keine
einzige Ausgabe
und erhalten
somit ein lücken-
loses Nachschlage-
werk.

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt

ELECTRONIC ARTS

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

Spectrum HoloByte®

Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



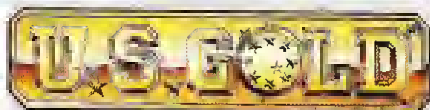
Ist in Frankfurt

UBI SOFT
Entertainment Software

Ist in Frank

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsome
Software herausgeben. Alle bei der "World
of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992.
Alle bei der großen Show von United
Software. Fehlen nur noch Sie! Karten
gibt's beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3,
8011 Völklingen, Tel. (08106) 4006.

furt




Ist

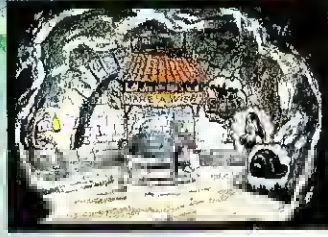
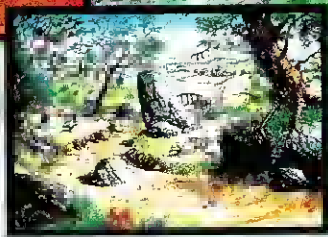
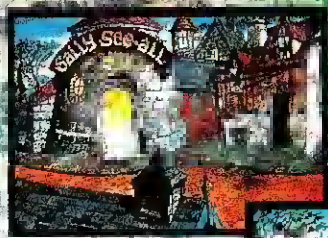
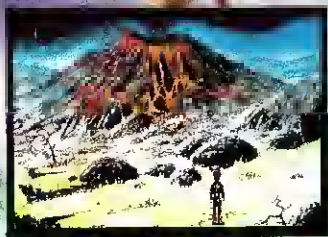


United Software

in

EIN UNTERNEHMEN DER  GRUPPE

Curse of ENCHANTIA



Nachdem er in das verfluchte Land von Enchantia verschleppt wurde, findet sich Brad in schwere Ketten gefesselt. Um seinen Burgverlust wieder. Durch ein unterirdisches Höhlensystem kann er aus der Burg fliehen und trifft Wahnsinnige, Zauberer, Drachen, See-Elefanten, Feuerdämonen und viele andere, vielgestaltige Wesen. Und nicht alle von ihnen sind freundlich gesinnt!

Begleite Brad auf seiner Reise als Teil der Verlorenen, in den Eispalast und über den Friedhof. Hilf ihm, einen sicheren Weg nach Hause zu finden.

"Curse of Enchantia" gibt es für den Commodore Amiga (Mind 1MB) sowie IBM und kompatible Geräte.

CORE
DESIGN LIMITED



Bomico GmbH Am Sudpark 12 D-6092 Kelsterbach Tel: 0610776060